

март 2012 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835

9 771992 783004 12003

http://vrgames.by/ e-mail: vr@vrgames.by









Привет, читатель!

Наконец-то! У нас по-весеннему радостные вести. Например, о том, что мы снова выходим на двадцати четырех полосах. А это говорит всем интересующимся судьбой газеты, что "Виртуальные радости" отныне действуют самостоятельно, а не под крылом породившего их издательства. В свою очередь, это означает, что теперь многие наши (и некоторые ваши, конечно) идеи воплотить в жизнь стало в определенной степени легче. Мы прекрасно осознаем: на старте будет очень и очень тяжело — но энтузиазм в нас стал сильнее, как и желание двигаться вперед. Так что все должно получиться.

Продолжу приглашением тебя, читатель, на **vrgames.by** — наш новый официальный сайт. Новый не просто в смысле адреса, но и в плане внешнего вида, функционала и так далее. На этом сайте мы намереваемся как публиковать материалы из сравнительно давних номеров газеты, так и заниматься постоянным наполнением новостями и медиаконтентом вроде игровых видеороликов и проч. Кроме этого, добро пожаловать на модерируемый форум, где ты сможешь не только дискутировать (в культурной форме, разумеется) с товарищами по увлечению, но и задавать вопросы редакции, выносить на общий суд и разбор полетов свои умные замечания и предложения. Также мы будем регулярно проводить опросы и, если задуманное свершится, для пущего веселья устраивать разнообразные конкурсы. К слову, если не прямо сейчас, когда ты читаешь эти строки, то в ближайшее время уж точно на сайте станут появляться *очень* важные "голосовалки", и твое участие в них нам действительно подсобит.

Конечно, работы — и не только над сайтом — предстоит еще очень и очень много, но она вполне себе кипит. И мы с коллегами уверены, что совсем скоро аудитория убедится в этом воочию, и надеемся, что она будет морально поддерживать, помогать делать газету и менять ее к лучшему вместе с нами.

Удачи!

Павел Брель, от лица уже независимой редакции

АНОНСЫ

"Американский" Assassin's Creed 3

Когда ты, уважаемый читатель, будешь читать эти строки, долгожданный анонс Assassin's Creed 3 уже, скорее всего, станет свершившимся фактом. Во всяком случае, сотрудник торговой сети Best Buy пустил в мир информацию о том, что показ новой части Assassin's Creed состоится в понедельник, 5 марта. А одновременно с официальным анонсом стартует прием предварительных заказов на игру. Рассматривать эту "утку" всерьез заставляет то, что информатор в качестве доказательства предъявил первый арт из Assassin's Creed 3. На картинке — на фоне американского флага — изображен главный герой грядущей игры в форме, стилизованной под времена войны за независимость США. В руках у предположительного протагониста — томагавк и кремневый пистолет, а за спиной у него — лук со стрелами.



Говорят, что события игры развернутся в Бостоне и Нью-Йорке 1753-1783 годов, героем станет метис Коннор, а сама игра будет готова в ближайшие недели — оставшееся время команда потратит на полировку. Релиз, как заявляется, состоится 30 октября на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.

В конце февраля компания Ubisoft сообщила, что третья часть Assassin's Creed находится в разработке и готовится появиться в октябре текущего года, но никакой дополнительной информации об игре не рассказала, предложив дождаться официального анонса.

Новая Medal of Honor — в октябре

Electronic Arts анонсировала очередную игру в серии шутеров Medal of Honor. Проект постепенно обрастает подробностями. Так, он получил название Medal of Honor: Warfighter, а разрабатывается студией Danger Close. Сюжет вновь будет базироваться на реальных событиях. Он перенесет игрока из пустынной местности Афганистана в тропики Филиппинских островов, где на протяжении последнего десятка лет регулярно происходили столкновения американских миротворцев с исламистскими боевиками. И вновь для консультаций были приглашены два десятка человек из числа элитных спецназовцев подразделения Tier 1. Новая Medal of Honor, несмотря на то, что является непосредственным конкурентом Call of Duty, обещает пожертвовать зрелищностью в угоду реализму — особо безумных постановочных моментов и глобальных террористических заговоров можно не ждать. А для любителей погорячее разработчики обещают добавить специальный режим, где и одна метко пущенная пуля будет отправлять игрока к последнему сохранению. Кстати, принять участие в устранении Усамы бен Ладена (а ходили слухи, что именно с этой миссии начнется Medal of Honor: Warfighter) игрокам не доведется. Ну а релиз игры состоится в октябре этого года.



SimCity 5, фактически, анонсирована

Издательство Electronic Arts и студия Maxis пытались разогреть публику в преддверии выставки GDC 2012, пообещав сделать на ней некий громкий анонс, но в итоге стало известно, о какой игре пойдет речь. Еще изначально можно было предполагать, что Maxis вполне может работать над пятой номерной частью серии градостроительных стратегий SimCity, что подтвердилось утекшим в свободный доступ превью SimCity 5 из еще не вышедшего номера немецкого журнала GameStar. Если верить полученной информации, разработчики собираются усилить участие игрока в жизни города и его населения, нарисовать сногсшибательную картинку и запустить проработанный режим MMO. Сейчас игра готова примерно на треть, так что ждать релиза раньше 2013 года, похоже, бесполезно.

Новый проект от создателей Sins of a Solar Empire

Студия Ironclad Games, выпустившая в 2008 году космическую 4X-стратегию Sins of a Solar Empire, объявила о своем новом проекте. Игра получила название Sins of a Dark Age, но, несмотря на схожесть названий, к прошлому проекту компании никакого отношения не имеет. Это бесплатная мультиплеерная фэнтезийная стратегия, сочетающая в себе элементы традиционной RTS и DotA. Главной особенностью проекта станет геймплейное разделение пользователей — одним игрокам предстоит развивать героя, а другим — обустраивать базу. Релиз Sins of a Dark Age запланирован на этот год, а после него разработчики обещают обеспечивать игроков новым контентом.



Амнезия вернется

Ребята из Frictional Games, подарившие миру линейку хоррор-адвенчур Penumbra и отличный триллер Amnesia: The Dark Descent, представили проект, который превратит Amnesia в серию. Правда, на этот раз компания выступит в роли издателя, а непосредственно за создание игры, получившей название Amnesia: A Machine for Pigs, отвечает thechineseroom, недавно сделавшая из Dear Esther — мода к Half-Life 2 — полноценную визуальную новеллу.

Amnesia: A Machine for Pigs не является непосредственным сиквелом The Dark Descent. Это спин-офф, события которого разворачиваются в той же вселенной. Действие будет происходить в Лондоне 1 января 1899 года; богатый промышленник Освальд Мандус, страдая от лихорадки, наблюдает образ некой странной машины и приходит к выводу, что сие есть не порождение его больной фантазии, а какие-то реальные события из его жизни, которые он умудрился полностью забыть. Разумеется, главный герой попробует восстановить память. Над сюжетом, кстати, работал сценарист Dear Esther Дэн Пинчбэк, поэтому за историю, думается, переживать не следует.



Игра выйдет в этом году на персональных компьютерах и, быть может (если позволят силы, средства и время), на Xbox 360.

Оседлать дракона

Microsoft продолжает поддерживать свой сенсорный контроллер Kinect для консоли Xbox 360 новыми амбициозными проектами. Компания анонсировала Crimson Dragon, ранее фигурировавшую под рабочим названием Project Draco. Разработкой Crimson Dragon руководит создатель линейки Panzer Dragoon Юкио Футатсуги, а сама игра представляет собой редкий на сегодняшний день жанр данмаку-шутера, где возможности игрока ограничены только стрельбой и маневрами, а непосредственно передвижение совершается в автоматическом режиме. В Crimson Dragon, как и в серии Panzer Dragoon, пользователь будет управлять боевым драконом. К игре обещают присовокупить развитую систему прокачки и множество видов самого разнообразного оружия.

Crimson Dragon выйдет до конца этого года.





Олдскул от Sega

Издательство Sega анонсировало две небольших игры, явно попахивающих revival-тенденциями. Первой из них стал проект жанра beat'em up — Hell Yeah! Wrath of the Dead Rabbit. В центре сюжета, как можно понять из названия, разборки инфернальных кроликов, а среди особенностей — декалитры крови. Игра выйдет в этом году на PC, Xbox 360 и PS3. Вторым проектом стало HD-переиздание аркадного экшена Jet Set Radio, вышедшего на Dreamcast в 2000 году и введшего моду на технологию cel-shading. Игра выйдет этим летом — и тоже на PC, Xbox 360 и PS3.



BlackSpace — игра от бывших сотрудников EA Sports Tiburon

Бывшие сотрудники студии EA Sports Tiburon Вольга Аксой и Джерри Планеф покинули ее состав и основали собственную студию PixelFoundry Games, тут же анонсировав дебютный проект. Им стала игра названием BlackSpace, которая выйдет на PC до конца этого года. Это стратегия в реальном времени, события которой развернутся в далеком будущем. Игроку предстоит возглавить группу космических старателей, которые путешествуют от планеты к планете в поисках полезных ископаемых. Однако игра не ограничится возможностями экономической стратегии и будет подкидывать всяких агрессивных пришельцев из далекого космоса и прочую нечисть.

"Святые из Бундока" станут видеоигрой

Студия Critical Mass собирается превратить вышедшую в 1999 году помесь криминального триллера и черной комедии от режиссера Троя Даффи "Святые из трущоб" в видеоигру. Проект, получивший заголовок The Boondock Saints Video Game, является кооперативным шутером, а создается он с прицелом на персональные компьютеры и Xbox 360 (PS3-версия — возможна). Сюжет расскажет какую-то совершенно иную историю со старыми героями, а, как обещает президент Critical Mass Мэтт Сибилья, их игра не станет очередной срамной поделкой по мотивам продукции киноиндустрии.

Колумб для Kingdoms of Amalur: Reckoning

В Electronic Arts решили ковать железо пока горячо — и анонсировали первое сюжетное дополнение для ролевой игры Kingdoms of Amalur: Reckoning, обзор которой можно найти в этом выпуске "Виртуальных радостей". Аддон, именуемый The Legend of Dead Kel, увидит свет уже 20 марта и дополнит оригинал не набором рогов и копыт, а расширяющим мир Kingdoms of Amalur примерно на шестую часть континентом с новыми квестами, монстрами и персонажами.



Мехи наступают

Глобальный многопользовательский симулятор MechWarrior Online от студии Piranha Game и тактическая стратегия MechWarrior: Tactical Command, разрабатываемая Personae Studios эксклюзивно для iOS, уже не единственные игры в известной sci-fi вселенной, которые должны увидеть свет в ближайшее время. A.C.R.O.N.Y.M. Games и Roadhouse Interactive представили проект под маркой MechWarrior — браузерную пошаговую тактическую стратегию MechWarrior Tactics, создающуюся на популярном движке Unity. Набор обещанных приятностей для подобных игр вполне привычен: куча достижений, глобальный рейтинг, все дела. Запуск MechWarrior Tactics запланирован на этот год.

Кооператив и динозавры

Независимая студия Spiral Game, в составе которой люди, трудившиеся над такими играми, как BioShock, Halo и Borderlands, анонсировала кооперативный шутер Orion: Dino Beatdown. Именно в этот проект переросла первоначальная задумка авторов создать мультиплатформенный многопользовательский экшен Orion: Prelude, разрабатывавшийся за деньги, собранные на Kickstarter.



Orion: Dino Beatdown обращает на себя внимание в первую очередь сеттингом: игрокам предстоит отбивать нападения динозавров при помощи футуристического оружия и прочих гаджетов. Среди средств сопротивления доисторическим ящерам найдется место ракетным ранцам, танкам и боевым экзоскелетам. Жаль только, самих видов динозавров к моменту релиза заявили немного — велоцирапторов, рамфоринхов и тираннозавров. Но после выхода игры в свет разработчики обещают регулярно подкидывать дополнительный контент.

Orion: Dino Beatdown рассчитана на кооператив на 5 человек, которым предстоит сражаться с динозаврами на трех больших картах, разделившись по трем классам (штурмовик, медик, снайпер), развивать свои умения, зарабатывать кредиты для приобретения нового оружия и оборудования и добывать апгрейды для уже имеющегося. Проект выйдет на PC уже в марте.

ИНДУСТРИЯ

Пути разработчиков



Кори Барлог, главный дизайнер и креативный директор God of War 2, отныне трудится в студии Crystal Dynamics, которая возится с новой частью приключенческого экшена с Ларой Крофт в главной роли. Вероятно, в разработке новой Tomb Raider Кори поучаствовать уже не успеет, но в этом году Crystal Dynamics собирается анонсировать некую игру по новой интеллектуальной собственности.

Один из основателей Guerrilla Games Арьен Брюссе покинул студию и перешел под крыло Visceral Games, где займет должность исполнительного продюсера. Никаких конфликтов — Арьен поблагодарил бывших коллег за годы плодотворной работы и сообщил, что ему просто захотелось сменить обстановку. О проекте, над которым будет потеть Брюссе, пока нет информации.

BioWare лишилась своего главного сценариста. Состав студии по собственному желанию покинул ведущий сценарист компании Дрю Карпишин. Причиной ухода послужило намерение Дрю покончить с игровой индустрией и посвятить все свое свободное время написанию новых sci-fi романов. Писатель украинского происхождения устроился на должность дизайнера в BioWare в 2000 году и работал над дополнениями Shadows of Amn и Throne of Bhaal для ролевой игры Baldur's Gate 2 и над Neverwinter Nights. Именно Baldur's Gate стала для Дрю отправной точкой в мир литературы — он написал небольшой рассказ Temple Hill по вселенной игры. Далее Карпишин выступал уже в роли сценариста, успев засветиться в Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Star Wars: The Old Republic и серии Mass Effect. Известность Дрю принесли новеллизации все того же Mass Effect — книги "Открытие", "Восхождение" и "Возмездие".



Дэвид Яффе покинул основанную им студию Eat Sleep Play, едва сдав в печать перезапуск автомобильного экшена Twisted Metal. По заявления Дэвида, теперь он будет полностью сосредоточен на казуальных играх, а после, вполне возможно, переключится на разработку проектов для консолей нового поколения.

Kickstarter-революция

Тим Шафер, создатель Psychonauts, Grim Fandango и Brutal Legend, и студия Double Fine Productions объявили о своем новом проекте, получившем рабочее название Double Fine Adventure. Любопытного в этом было бы немного и мы придержали бы новость до первых подробностей, если бы не одно "но". За финансированием разработки Double Fine Adventure Тим Шафер отправился на краудфандинг-сервис Kickstarter, где каждый заинтересовавшийся в перспективной идее может внести предоплату за копию игры, которую получит после релиза. Double Fine Productions собрала уже более $2 млн.

KICKSTARTER

Все деньги сверх запланированной суммы уйдут на профессиональную озвучку и перевод игры сразу на несколько языков, но тут важнее последствия — весьма маститые разработчики после такого успеха вмиг обратили внимание на бывший притон самоучек с новыми затеями. Так, о намерениях попробовать добывать средства аналогичным способом сообщили такие маститые игроделы, как Крис Авеллон из Obsidian Entertainment и Брайан Фарго из inXile Entertainment. Первый заявил, что фанаты могут предлагать в его Twitter или на официальном форуме Obsidian идеи игр, на разработку которых можно было бы собрать деньги с помощью Kickstarter, и первым среди возможных является продолжение культовой ролевой игры Planescape: Torment (о возможности работы над ней летом 2011 года говорил исполнительный директор студии Фергюс Ургхарт). Выпуск подобной игры сегодня сопряжен с финансовыми рисками, поэтому издатели не спешат связываться с проектом. Фарго же вынашивает идею создания продолжения прародителя Fallout — ролевой игры Wasteland. С деньгами у inXile нынче туго из-за того, что криминальный экшен Hei$t был отменен, а ролевая игра Hunted: The Demon's Forge не смогла похвастаться хорошими продажами.

Так что "прорыв Шафера" может иметь далеко идущие последствия для всей индустрии в целом — разработчикам больше не придется вымаливать у издательств средства на опасные с финансовой точки зрения проекты. К слову, Шафер также сможет собрать недостающие деньги и на свою мечту — продолжение Psychonauts. Большую часть требуемой суммы (Тим оценил разработку в $12 млн.) выделит создатель Minecraft Маркус Перссон, а остальное, думается, оперативно доплатят сами игроки. Так что анонс Psychonauts 2 может быть не за горами.

Terraria в космосе

Компания Chucklefish, сформированная частью бывших сотрудников Re-Logic, которые выпустили осенью 2011 года любопытную инди-игру Terraria, анонсировала свое первое детище. Это Starbound, напоминающая Terraria не только пиксельной стилистикой двухмерной графики. Starbound расскажет историю об обитателях заброшенной космической станции, поселившихся там из-за некоего катаклизма, что произошел на их родной планете. В процессе прохождения игроку придется не только исследовать и обустраивать саму космическую посудину, но и совершать рейды на окрестные планеты, стремясь собрать необходимые ресурсы и поживиться другими полезными в быту предметами.

Разработчики обещают отлично работающий генератор случайных чисел, от которого каждый подобный вояж будет представлять собой незаурядное событие. ГСЧ будет способен настраивать как внешний вид и рельеф планет, так и погоду, гравитацию, поведение аборигенов и тому подобные детали, что сделает каждую из посещенных планет уникальной. Среди обещанного — режим совместного прохождения с элементами MMO и удобный в использовании редактор.

Starbound выйдет уже летом на персональных компьютерах и Mac, но разработчики обещают постоянно дополнять и обновлять проект и, быть может, выпустить его позже и на каких-нибудь других платформах.

nail'd 2.0

Поляки из Techland взялись за новый проект — гоночную аркаду Mad Riders, очень сильно напоминающую их предыдущее творение — nail'd. Издателем стала компания Ubisoft. Как и nail'd, Mad Riders представляет собой аркадный рейсинг на квадроциклах с акцентом на трюкачестве.

Нас ждет 45 трасс в антураже пальм и палящего солнца, огромный выбор квадроциклов и багги, богатые возможности для кастомизации "железных коней" и три мультиплеерных режима с поддержкой до 12 человек. Проект разрабатывается на Chrome Engine четвертой версии.

Mad Riders выпускается с прицелом на сервисы онлайн-дистрибьюции и выйдет на персональных компьютерах и в службах Xbox Live Arcade и Sony Entertainment Network (бывшая PlayStation Network) весной этого года.

Вновь мехи, вновь онлайн

Студия Day 1 Studios, создавшая третью часть серии F.E.A.R. 3, занялась новым проектом — многопользовательским онлайн-экшеном на мехах Reign of Thunder. Игра будет иметь условно-бесплатную модель распространения и выйдет до конца текущего года. Более точной даты релиза пока нет, а вот целевая платформа одна — персональные компьютеры. Среди обещанных удовольствий нашлось место динамичным сражениям с видом от третьего лица, широким возможностям для усовершенствования своей боевой машины, развитой социальной системе и приятной глазу графической обертке. В 2012 году Reign of Thunder предстоит соперничать с другими MMO-экшенами на ходячих боевых машинах: MechWarrior Online от Piranha Games и Hawken от Adhesive Games.



Боги и короли для Civilization V

Издательство 2K Games и студия Firaxis Games анонсировали масштабную добавку для стратегии Sid Meier's Civilization 5 под названием Gods & Kings. Аддон дополнит оригинал новыми технологиями, 27 юнитами, чертовой дюжиной строений и девятью чудесами света. Также в обновлении появится девять новых игровых фракций, среди которых найдется место Карфагену, Нидерландам, цивилизации майя и кельтам. Еще из обещанного — новые сценарии, расширенные возможности для дипломатии и шпионажа, улучшенный искусственный интеллект, возможность выбирать богов на пантеон и насаждать веру в них всему остальному миру. Дополнение выйдет в мае.

ДАЙДЖЕСТ

Перепродажа Killzone 3

Sony пробует осваивать новые, сравнительно честные способы отъема денег у населения. Мультиплеерную часть шутера Killzone 3 можно будет приобрести в виде самостоятельной игры, а при желании и получить бесплатно. Сетевой режим Killzone 3 появится в сети Sony Entertainment Network и будет распространяться абсолютно бесплатно в том виде, в котором присутствует в оригинальной игре. Однако бесплатный вариант сетевой версии Killzone 3 будет накладывать ограничения на развитие персонажа — дойдя до определенного этапа, герой упрется в потолок и перестанет получать новые достижения, способности и оружие. Для того, чтобы получить полный доступ ко всем возможностям, придется расстаться с $15.

О Call of Duty

Французское отделение торговой сети Amazon подставило издателей из Activision и Бобби Котика лично, показав на сайте страницу с информацией о новой Call of Duty, которая должна выйти в ноябре 2012 года. Через несколько часов страница была удалена, но дело уже было сделано — слухи расползлись. Этим новым проектом оказалась вторая часть Call of Duty: Black Ops, разработанной студией Treyarch в 2010 году, что пошло вразрез с недавними обещаниями Activision прекратить клонировать Modern Warfare и наконец-то выдать что-то свеженькое. Call of Duty: Black Ops 2, скорее всего, разрабатывается Treyarch при поддержке Nerve Software (о чем свидетельствует недавно просочившееся в Сеть резюме одного из сотрудников) и выйдет в ноябре. К слову, новости о Call of Duty: Black Ops 2, опубликованные на нескольких западных новостных сайтах, были вскоре ликвидированы, причем, как проговорились журналисты, под нажимом Activision.

Еще одна новость о Call of Duty пришла от официальных лиц из Sony Computer Entertainment. Компания сообщила, что осенью серия посетит их карманную консоль PS Vita — правда, никакой более или менее подробной информации о проекте на данный момент нет.



Начинается работа над новой Metal Gear Solid

Студия Kojima Productions, входящая в состав японского издательства Konami, вот-вот приступит к разработке очередной игры в шпионской экшен-серии Metal Gear Solid. Во всяком случае, об этом говорит список открытых вакансий на сайте компании, где прямым текстом сказано, что новые сотрудники примут участие в разработке MGS-проекта.

Список вакансий довольно внушительный и вполне может потянуть на набор в самостоятельное подразделение компании. Причем там же, на страничке вакансий, обозначено, что новой команде придется разрабатывать отнюдь не спин-оффы для карманных консолей. Новая, пока не объявленная игра, созданная на игровом движке FOX Engine, должна выйти на персональных компьютерах и next-gen консолях (пока не понятно, имеются в виду Xbox 360 и PlayStation 3 или речь идет о следующем поколении приставок).

Новое название для True Crime: Hong Kong

Криминальный экшен True Crime: Hong Kong, выкупленный в августе минувшего года японскими издателями из Square Enix у Activision, обзавелся новым названием — отныне игру следует величать Sleeping Dogs. О каких-либо глобальных сдвигах по части сюжета или игрового процесса не объявлено, да и вряд ли они предвидятся. Sleeping Dogs расскажет ту же историю о злоключениях гонконгского полицейского, работающего под прикрытием, и покажет те же достоинства, вроде обширных возможностей для применения приемов из восточных единоборств, открытого мира с интерактивным окружением и длительных зрелищных погонь на самом разнообразном транспорте.

Напомним, что третья номерная часть True Crime была анонсирована Activision в конце 2009 года и должна была отправиться на золото в конце 2010-го или начале 2011-го, однако в феврале минувшего года издатель закрыл проект из-за недовольства ходом разработки. Затем Square Enix выкупила у американцев почти готовый проект, но не права на франчайз True Crime — с этим и связано переименование True Crime: Hong Kong в Sleeping Dogs.

Доводят Sleeping Dogs до ума все те же разработчики из канадской студии United Front Games при содействии Square Enix London Studios. Обновленный проект увидит свет в августе, список целевых платформ — PC, Xbox 360 и PlayStation 3 — остался без изменения.



Слава Кунцевич



Турнир по Quake Live в «Пятом элементе»

Довольно неординарное мини-соревнование прошло 18 февраля в двух филиалах «Пятого элемента», продающего бытовую и цифровую технику. Организаторы устроили эдакий показательный турнир по Quake Live на базе гейм-зон, недавно открывшихся в новых магазинах торговой сети.

В «карликовом» чемпионате сошлись Дмитрий «Slimk» Яцыно и Виталий «Amai» Борис — геймеры, входящие в тройку лучших киберспортсменов Беларуси в названной дисциплине. Дополнительная примечательность события в том, что ребята состязались, находясь на более чем приличном расстоянии друг от друга: Slimk сражался, будучи в Минске, а Amai — в Бресте.

Мероприятие «Пятый элемент» провел совместно с компанией Logitech, в день «икс» обеспечившей бойцов навороченными манипуляторами и привезшей для ознакомления в соответствующие магазины целый набор своих девайсов. Тут стоит сразу же отметить: прелесть в том, что отныне в новых точках «Пятого элемента» (в торговом центре «Гиппо» по улице Горецкого — в Минске, по проспекту Машерова — в Бресте) любой пользователь может совершенно спокойно пощупать потенциальные приобретение перед покупкой непосредственно в гейм-зоне — а это для нашей страны пока что, к сожалению, редкость. Посетителям, наблюдавшим за соревнованием, Logitech предложила опробовать в деле одни из своих самых свежих продуктов, в том числе навороченную «летательную» систему Flight System G940 (для минских зрителей) и джойстик Logitech Extreme 3D Pro (для жителей города на Буге). О последнем, кстати, вы можете узнать побольше в этом номере «ВР», а конкретнее — в рубрике «Недорого и сердито».

Не обделил швейцарский производитель и победителя мини-турнира. Виталий «Amai» Борис нанес поистине сокрушительное поражение своему «коллеге» из Минска, за что был торжественно награжден мышкой для профессиональных киберспортсменов Logitech Wireless Gaming Mouse G700.

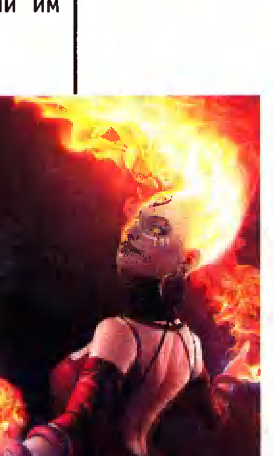


Dark Energy Digital и Masthead Studios впали в кризис

Игровая индустрия может недосчитаться британской студии Dark Energy Digital, которая в 2010 году выпустила провальный долгострой Hydrophobia. По слухам, компания скоро будет объявлена банкротом — в Dark Energy Digital уже было введено внешнее управление, а сотрудников предупредили о скором и неизбежном увольнении. Впрочем, многих такой исход наверняка устроит, ведь разработчики не получали зарплату три месяца. Однако руководство студии не собирается сдаваться — оно уже зарегистрировало компанию Dark Energy Publishing, которая должна стать преемницей Dark Energy Digital, получив в том числе права на технологию моделирования воды, что использовалась в Hydrophobia.

Еще раньше потеряли сознание болгары из Masthead Studios. Студия отключила игровые серверы для постапокалиптической многопользовательской игры Earthrise. Причина проста — создатели больше не в силах поддерживать работоспособность своего детища. Финансов у болгаров не хватает не только на своевременный выпуск обновлений и устранение неполадок, но даже на банальное содержание серверов в надлежащем состоянии. Earthrise не принесла разработчикам ожидаемых доходов, а надежды, возлагаемые болгарами на прибыль от участия в разработке Project V13, которой Masthead Studios занималась последние два года, рухнули после недавнего разрешения спора между Interplay и Bethesda, по результатам которого первые уступили права на разработку MMO в мире Fallout за достойную денежную компенсацию. Впрочем, Masthead Studios не исключают возможности возрождения Earthrise в том случае, если им удастся привлечь инвестиции.

Война за DotA



Blizzard рассчитывает вернуть себе права на франчайз Defense of the Ancients — студия обратилась в патентное бюро с требованием лишить Valve всех прав на использование названия DotA. На находящуюся в разработке вторую часть уже самостоятельной игры правообладатели в настоящее время не претендуют, так что для разрешения конфликта студии Гейба Ньюэлла будет достаточно переименовать движущийся к скорому релизу проект, однако не исключено, что на этом ситуация не будет исчерпана — Blizzard вполне могут через судебные инстанции добиться запрета на выход Dota 2. Представители Valve пока воздерживаются от комментариев.

Напомним, что DotA 2 оказалась в руках Valve после того как компания наняла IceFrog — автора оригинального некоммерческого мода для WarCraft 3: The Frozen Throne — и усадила его за разработку продолжения. Права же как на WarCraft 3, так и на StarCraft, на идее карты Aeon of Strife для которой и основан геймплей Defense of the Ancients, принадлежат Blizzard, а она негативно смотрит на желающих поживиться на проектах, основанных на ее интеллектуальной собственности.

Кстати, недавно Blizzard уволила около 600 сотрудников. Впрочем, представители компании отметили, что команды, работающие над World of Warcraft, Diablo 3 и остальными частями StarCraft 2, не пострадали, а подавляющее большинство уволенных непосредственно не участвовали в создании игр.

Жанр тактических ролевых игр благополучно скончался в середине прошлого десятилетия, и сейчас такие названия, как X-COM и Syndicate, ассоциируются в первую очередь с шутерами, а не с пошаговыми squad-based стратегиями. Чтобы понять весь трагизм ситуации, нужно лишь просмотреть список релизов прошлого года — и увидеть, что хороших игр в жанре найдется только две. Это Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars от Джулиана Голлопа, вышедшая эксклюзивно для портативной платформы Nintendo 3DS, и Frozen Synapse, на секундочку, инди-проект.

Джулиан Голлоп

В нынешнем году свет увидел посредственный ремейк второй части Jagged Alliance — Back in Action, распугавший своими реорганизациями всех любителей жанра. С серией JA вообще творится что-то неладное: после закрытия Sir-Tech Software, компании, создавшей первые две части, права на франчайз кочевали по разным студиям, которые так и не смогли сделать вразумительный триквел. Сейчас о нем принято молчать, да и вряд ли игра вообще когда-нибудь выйдет. В свете этого слабый Back in Action и совершенно непонятный Jagged Alliance Online от немецкой bitComposer Games выглядят как танец на костях, а не как дань уважения отличной серии.

Поэтому анонс XCOM: Enemy Unknown, разрабатываемой Firaxis Games, произвел локальный переполох и взбудоражил игровую общественность. В отличие от 2K Marin, подопечные Сида Мейера делают не вольную интерпретацию в совершенно ином жанре, а самый что ни на есть подробный ремейк первой части, без преувеличения, великой серии пошаговых тактик. Посему было бы неплохо вспомнить, с чего все начиналось и кто стоял у истоков развития жанра.

Джулиан Голлоп начал заниматься программированием еще будучи школьником, однако по известным только ему причинам после окончания школы он поступил не в технический университет, а в Лондонский экономический колледж, где проучился несколько лет на факультете социологии. В какой-то момент Джулиан понял, что заниматься разработкой игр ему куда приятней, чем посещать бессмысленные лекции, и покинул учебное заведение, отправившись на вольные хлеба. Первым проектом Голлопа стала необычная Time Lords, привлекавшая своей нетривиальной концепцией. Дело в том, что действие игры происходило в пяти мирах и пятнадцати временных периодах, и игрок в роли одного из пяти Лордов Времени сражался с четырьмя другими такими же Лордами, пытаясь захватить новые территории. После завоевания каждой области игрок мог изменять ее в других, более поздних временных зонах. Благодаря диковинному геймплею и возможности играть с друзьями на одном компьютере первая стратегия Джулиана обрела популярность и была переиздана через некоторое время с доработанным балансом, улучшенной графикой и новыми артефактами.

Второй игрой Голлопа была неплохая стратегия Islandia на четверых игроков, вышедшая в 1984 году. В начале раунда каждый получал в распоряжение один остров в случайно сгенерированном архипелаге и один разведывательный корабль с небольшим войском. Открывая новые острова, игроки получали доступ к разным ресурсам, которые шли на покупку армии. Главной задачей были разгром врага и полный контроль над всеми территориями.

В том же году Джулиан разработал прекрасную тактическую стратегию Rebelstar Raiders, ставшую прообразом X-COM. Основы геймплея вполне привычные: каждый из двух игроков имеет в распоряжении отряд из нескольких бойцов, действие происходит на простенькой карте, нарисовано все незатейливо, без изысков — чистая тактика. Игроки очень тепло приняли Rebelstar Raiders, поэтому выход продолжения не заставил себя долго ждать. В 1986 году ZX Spectrum и Amstrad CPC посетила Rebelstar, в которой было несколько важных изменений. Во-первых, появилась несложная одиночная кампания, рассказывающая примитивную историю. А во-вторых, в игру было внесено несколько важных изменений: карты стали в разы больше, была добавлена возможность поднимать оружие поверженных противников, а различный тип рельефа позволял прятаться за естественными укрытиями. В Rebelstar 2 идеи были развиты — в частности, одиночный режим мог похвастаться более продуманным и интересным сюжетом.

В 1988 году Джулиан основал компанию Target Games и принялся разрабатывать пошаговую стратегию Laser Squad для ZX Spectrum. Для тех, кто искренне верит, например, в то, что серия Front Mission всегда была экшеном про роботов, нововведения покажутся смехотворными. Игрок мог экипировать бойцов по своему усмотрению, доступны были автоматы, гранаты, базуки и приборы специального назначения. Главной особенностью являлась возможность разрушать препятствия на отлично прорисованных аренах. Также Laser Squad имела в арсенале три кампании, по одной за каждую из сторон (люди, роботы и пришельцы). Сценарий был настолько интересным, что по просьбе многих игроков Target Games продавала дополнительные уровни, рассылая их по электронной почте.

Хотя Laser Squad имела коммерческий успех, Target Games не смогла оставаться на плаву, поэтому в том же году права на франчайз были проданы Blade Software. Когда к Джулиану присоединился его брат Ник, они вдвоем решили создать продолжение Laser Squad, но уже под другим названием. Сделав демо-версию, братья отнесли ее издателю Microprose, где им сказали, что игра получается неплохой, однако нужно сделать проект более масштабным, а действие перенести из выдуманной вселенной на Землю. Братья Голлоп выполнили все требования и подарили игрокам, наверное, самую лучшую тактическую стратегию — X-COM: UFO Defense (в Европе UFO: Enemy Unknown), вышедшую аккурат 31 декабря 1993 года.

Заводя разговор об X-COM, кто-то вспомнит великолепную атмосферу, кто-то упомянет глубокую экономическую систему, кто-то расскажет о потрясающих тактических боях. И самое интересное — все они окажутся правы. При этом советовать Enemy Unknown всем и каждому, думается, не стоит — порог вхождения довольно высок, да и совладать с эмуляторами не каждый сможет. Однако те, кто проведет за игрой достаточно времени, чтобы пройти первую атаку пришельцев, и не удалят игру после этого, получат уйму удовольствия, ведь до сих пор такого же проработанного и захватывающего проекта в жанре, пожалуй, нет. Каждую секунду игрок чем-то занят: строит базу, занимается исследованиями, отслеживает перемещение инопланетных противников, сражается с ними в пошаговом режиме. X-COM — это отличная игра, которая заслуженно стала классикой и обрела статус культовой.

В разработке сиквела, X-COM: Terror from the Deep, братья Голлоп участия практически не принимали. Концепция и механика не претерпели никаких изменений, разве что работники Microprose значительно улучшили графику и добавили битвы под водой. Игра оказалась удачной, однако, по мнению многих ортодоксальных старожилов, сиквел все-таки хуже оригинала по причине банального копирования идей.

Третья часть X-COM с подзаголовком Apocalypse вышла в 1997 году и не получила такого же признания, как первые две. Во многом причиной тому явилась некоторая «камерность» — место действия скукожилось до размеров одного мегаполиса, и играть стало не так интересно. Загубил проект не менеджмент, сократившийся до переговоров с главарями городских группировок, и не бои, происходившие в реальном времени, а обычная потеря атмосферы. Ведь игроки лишились одного из самых главных впечатлений, которое можно получить от X-COM, — момента, когда ты вертишь глобус в поисках места высадки пришельцев.

После Apocalypse в сжатые сроки была разработана помесь стратегии и ролевой игры Magic & Mayhem, однако игра не смогла спасти Mythos Games от банкротства. Через некоторое время братья Голлоп сформировали новую студию — Codo Technologies, где принялись за создание Laser Squad Nemesis. В результате получилась неплохая тактика в духе оригинала, но она не стала популярной из-за специфического режима игры play-by-mail. Суть его вот в чем: каждый игрок отправляет приказы на сервер по почте и через некоторое время получает результаты раунда. Наверное, будет лишним говорить о том, что матчи подобного рода затягивались надолго.

В 2005 году Codo Technologies выпустила на Game Boy Advance стратегию Rebelstar: Tactical Command. В отличие от того же X-COM, в ней совершенно не было строительства — только пошаговые бои. Благодаря сочной графике и интересному геймплею Tactical Command получила довольно высокие оценки от прессы и игроков и является обязательной покупкой для обладателей GBA.

Последней на данный момент игрой Джулиана Голлопа значится вышедшая 25 марта прошлого года тактика Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow War, которая входила в стартовую линейку игр для новой портативной консоли от Nintendo. Те, кто знаком с Advance Wars, ничего нового для себя не найдут, но получат массу удовольствия от великолепного геймплея и красивой мультяшной графики. Последняя — особенно благодаря стереоскопическому эффекту — выглядит просто изумительно: красочные модельки юнитов и яркие трехмерные взрывы не только быстро посадят батарею 3DS, но и доставят уйму положительных эмоций.

Александр Михно

В ближайшем будущем кроме XCOM: Enemy Unknown в жанре ничего не намечается, что на самом деле печалит. Как мы видим, в настоящее время тактические стратегии обитают или в портативном формате, или в виде инди, и на то есть свои причины. Крупные издатели не решаются вкладывать деньги в разработку игры в непопулярном жанре, продажи которой вряд ли хотя бы окупят затраты на нее создание. И этот малоприятный факт только увеличивает значимость ремейка XCOM, релиз которого намечен на осень текущего года. С нетерпением ждем и немного побаиваемся — вдруг магия исчезнет.

Risen 2: Dark Waters

О чем вам говорит название Piranha Bytes? Тому меньшинству, кто не может ответить на этот вопрос, не позавидуешь, ну а большинство явно моментально вспомнило незабвенную серию Gothic. Именно названная студия является разработчиком всех Gothic, замечательной линейки RPG со своим огромным миром и своим особым очарованием. И почти все мы знаем историю о потере «пираньями» прав на дальнейшую разработку игр франчайза и о том, как в 2009 году на свет появилась игра, формально не относящаяся к «Готике», — Risen. Этот проект вышел во многом спорным, но в целом неплохим представителем жанра. Концепция игры, однако, не сильно отличалась от Gothic, а это вызывало вопрос: могут ли ребята из Piranha Bytes сделать что-нибудь самобытное, непохожее? Не будет ли сиквел Risen уже, по сути, пятой «Готикой»? Как оказалось, не будет. Piranha Bytes решила отправиться на бескрайние просторы морей, а если еще точнее — удариться в пиратство. И хоть по морям нам в основном придется только передвигаться (сведения о добавлении в игру водных баталий пока отсутствуют), пиратская атрибутика будет присутствовать — не обойдется без поиска сокровищ, распития рома и так далее. В этом свете радует заявление разработчиков о том, что они отказались от использования соответствующих клише, так что количество деревянных ног и говорящих попугаев на плечах в Risen 2 будет околонулевым.



Жанр: ролевая игра
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Piranha Bytes
Издатель: Deep Silver
Издатель в СНГ: Акелла
Название в локализованной версии: Risen 2: Темные воды
Дата выхода: США — 24 апреля 2012 года; Европа — 27 апреля 2012 года
Официальный сайт игры: www.risen2.com

Кто станет главным пиратом и по совместительству нашим протеже? Тем, кто играл в первую часть, он хорошо известен, ну а остальные — знакомьтесь. Центральный герой оригинала благополучно перекочевал в сиквел, и зовут его все так же — Безымянный. Отличие лишь в том, что у него отросли волосы и пивное пузо. Про пузо я, конечно, шучу, но игру мы начнем прямиком в одной из пивнух, будучи пьяными до безобразия. Разочаровавшись в должности спасителя и поняв, что, победив одного титана, мир и спокойствие принести невозможно, Безымянный решил заливать свое горе «синькой» и выпускать пар в кабацких потасовках, пока титаны продолжают свою экспансию. Не самый достойный досуг, но лучшего, видимо, на ум не пришло. В один прекрасный день хмельного героя настигает действующий верховный инквизитор Карлос. Терпеть такое прожигание жизни он не желает, поэтому отправляет нашего подопечного на побережье — разбирать обломки кораблекрушения. Какое-никакое, но занятие, много времени на раздумья — возможно, в трезвую голову придут умные мысли? Время показало бы, если бы за этим занятием — не за раздумьями, конечно, а за разбором обломков — нас не застала наша давняя знакомая Пэтти. И вот тут начинается самое интересное.

Действие сиквела перемещено на острова, поэтому связь налаживается при помощи кораблей, но вся загвоздка в том, что водные титаны не дают людям спокойно жить и торговать и топят почти каждое судно, с которым их сводит коварная судьба. А суть заключается в том, что Пэтти — дочь одного очень серьезного и влиятельного корсара, Грегориуса Стальной Бороды. И этот самый Грегориус, по ее словам, знает одну большую и важную тайну — как ходить по морям и не встречаться с титанами. За эту возможность цепляется Безымянный — и вместе с Пэтти отправляется на поиски Стальной Бороды и его секрета.

Такие разные острова

Раз уж была затронута тема передвижения между островами, стоит подробнее остановиться на игровом мире. В оригинале оный хоть и был открытым, но состоял всего лишь из пары городов — слабовато для создателей «Готики», не так ли? Вторая же часть, по словам разработчиков, должна нас порадовать. Как уже было сказано, мир будет состоять из нескольких островов, каждый со своей флорой и фауной, со своими населенными пунктами, десятками NPC и сотнями разнообразных квестов. Начнем мы игру на одном острове и сразу взять и сходу изучить весь мир не сможем — нам понадобится корабль.

Интересным нововведением является смена дня и ночи. Те звери, которые днем разорвали бы нас в клочья, ночью хотят отдохнуть, боятся темноты или чего-то еще, поэтому становятся слабее. Что уж говорить об NPC — они не торчат на дворе все темное время суток, дожидаясь, пока наш герой решит поговорить с ними. Они преспокойно отходят ко сну.

Что касается важнейшей составляющей любой RPG — квестов: их будет множество, но ведь не количеством берут хорошие игры. Первая изюминка: не все задания будут «добываться» путем прямого разговора с NPC. Некоторые мы сможем получить, тихонько подкравшись и подслушав или там поугрожав. Разными путями квесты можно будет не только брать, но и выполнять. Чтобы заиметь некий объект, который нам необходим, но который находится во владении другого человека, мы сможем попытаться украсть его, выполнить какое-нибудь поручение, появится даже возможность вызвать обладателя на дуэль или, из экзотики, поработать «свахой».

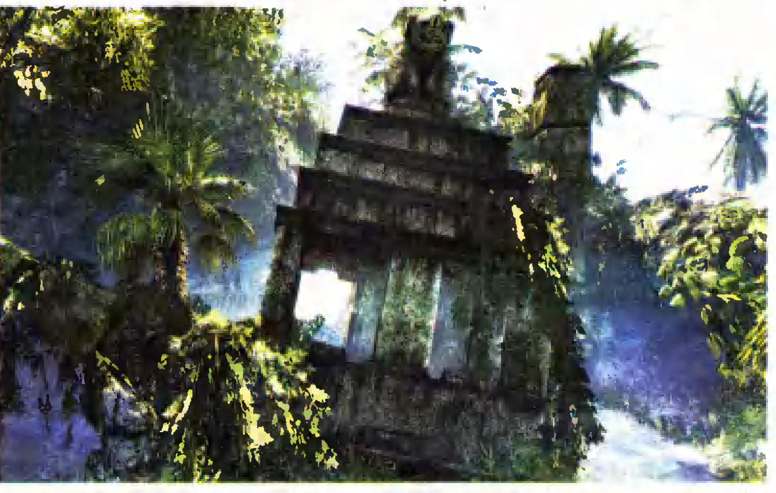
Но это далеко не все преимущества геймплея Risen 2. Любопытный момент: теперь можно будет сражаться не только тем, что имеется в руках. Нам разрешат подбирать и швырять предметы, бросать песок в глаза противнику. Ждем хорошего набора интересных пиратских способностей.

Раз уж зашла речь о боях, надо упомянуть и о снаряжении. Во-первых, забываем о мечах и т.п. Теперь во главе угла настоящая пиратская сабля, а и пистоли с ружьями пришли на смену лукам и арбалетам. Идет погружение в мир пиратов, так что и экипировка должна быть соответствующей. Это актуально и для предметов одежды: в игре будет доступно огромное количество как «гражданских» предметов гардероба, так и одной из сильнейших сторон Piranha Bytes — доспехов. Будет представлена и цельная бронь, которую можно будет просто взять и надеть, и такая, которую придется собирать по кускам в разных частях света. А еще доспехи не являются просто объектом, повышающим характеристики персонажа: они отображают его статус в обществе и служат символом определенного достижения.

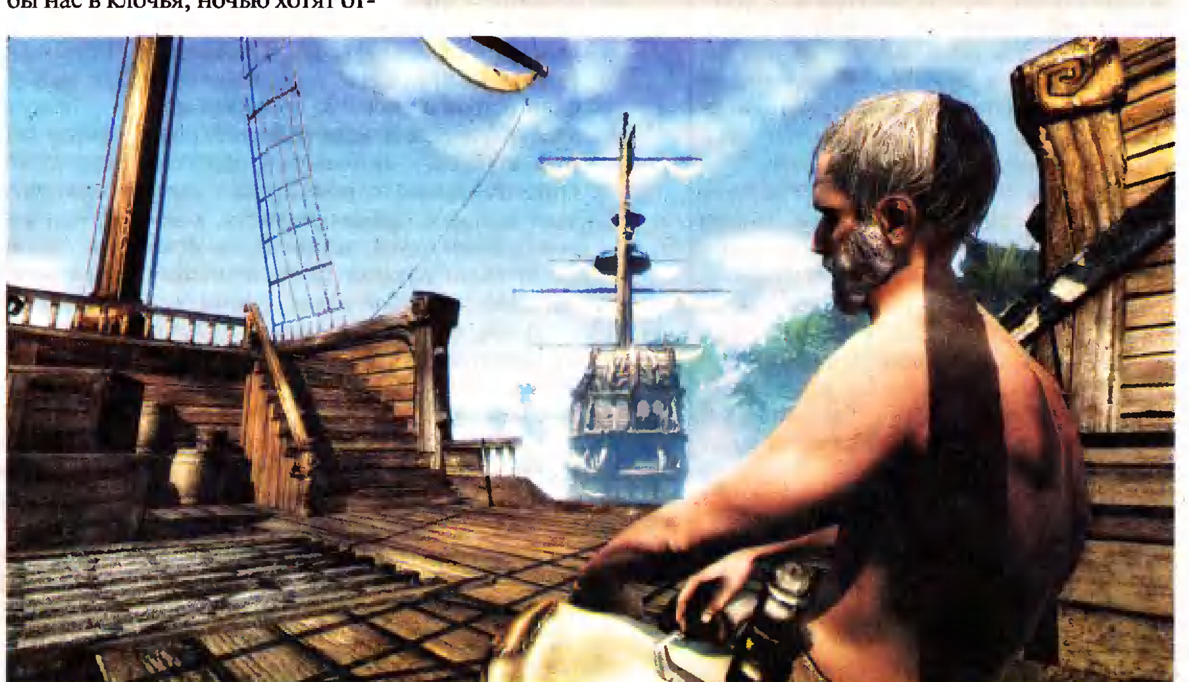
Не обошли стороной разработчики и магию, хотя, в соответствии с новым миром, ее значение будет значительно меньше, нежели раньше и, исходя из доступной на данный момент информации, она будет больше напоминать колдовство вуду. Известно также, что игроку выпадет возможность поуправлять водной стихией, к примеру, направляя волну в направлении вражеского судна.

И какой же пират без команды? Разработчики обещают пора-

Мы имеем перспективную RPG, отошедшую от канонов «Готики», но все-таки сохранившую в себе многие ее составляющие. Но главное, чего мы ждем, — это свобода. Обещанный свободный мир, в котором большую часть времени мы сможем заниматься несюжетными делами; свободное развитие персонажа; свободный набор команды; свободная (почти) концовка — первый Risen был линейным, сиквел же предложит нам несколько вариантов развития событий; свободная камера, с которой пока непонятно, плюс это или минус. Таким образом, вместо пятой Gothic мы вполне можем ожидать интересную и необычную экшен-RPG.







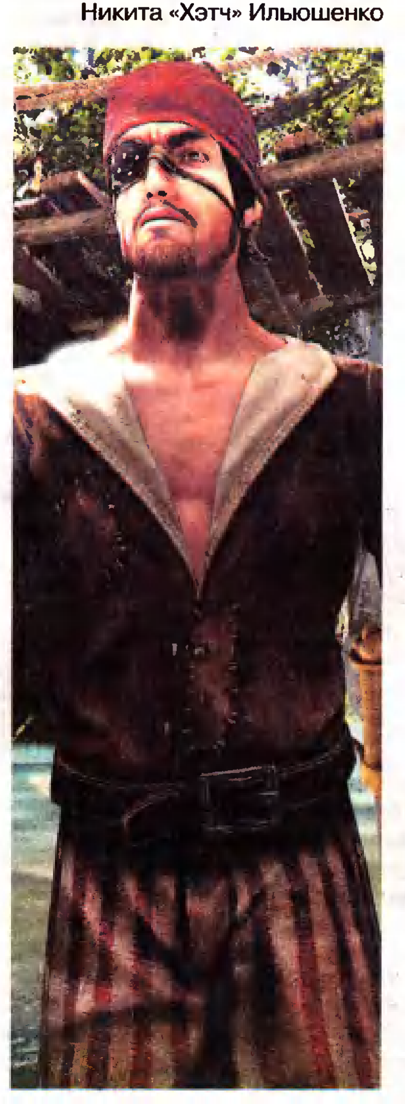
довать нас нашей личной шайкой пиратов и прочих головорезов. Всех их мы сможем самостоятельно нанять, и все они будут обладать своими навыками и способностями. Как только мы купим себе корабль, он станет нашим домом, базой и транспортным средством, так что именно на нем будут обретаться бравые члены экипажа. Правда, при высадке на остров прихватить с собой дозволят только одного спутника. Зато игра будет насыщена кооперацией — напарники не будут просто бегать рядом и бить ближайшего врага. Нет, мы сможем отдавать им различные приказы и управлять их деятельностью так, как нам пожелается.

Команда понадобится не только для плавания и боя — ведь просто путешествовать и воевать наскучит любому, даже самому оголтелому пирату. Поэтому нам придется строить отношения с каждым, кто встретится на нашем пути. Все будет происходить во время диалогов, и от наших ответов будет зависеть то, как в нашу сторону станет смотреть тот или иной персонаж, а иногда и то, как разовьется в дальнейшем игропроцесс.

Это касается именно того, о чем вы подумали, — системы навыков. Через всю серию Gothic в Risen перекочевала система обучения скиллам у определенных NPC. Если вы хотите стать сильнее — найдите нужного человека, установите с ним дружественные отношения, наберите достаточно опыта и золота — и вы спокойно сможете учиться тому, чему захотите. Каких-то конкретных классов не будет — мы сами будем выбирать нужные нам навыки и формировать из них свой собственный класс.

В большей степени из-за оружия, было переделано управление персонажем. Если в первой части камера была закреплена за спиной у главного героя и для атаки от нас требовалось выбрать направление, теперь камера станет свободной, что, по логике, создаст хорошие условия для выбора цели стрельбы.

Никита «Хэтч» Ильюшенко





Драчливые девушки



Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Team Ninja
Издатель: Tecmo Koei
Похожие игры: серия Dead or Alive, серия SoulCalibur
Дата выхода: 2012 год
Официальный сайт игры: teamninja-studio.com/doa5

Dead or Alive 5

Мы живем в век перемен. Игрострой развивается стремительными темпами, привередливые геймеры постоянно говорят о новых идеях, жаждут кардинальных перемен, требуют от разработчиков удивлять... Есть разработчики, которые не прислушиваются к этим требованиям, мол, зачем чинить то, что и так неплохо работает? И они в чем-то правы. Однако для жанра «файтинг» сейчас — наилучшее время для экспериментов. После триумфального возрождения сериала Street Fighter, вернувшего моду на двухмерные файтинги. После не менее триумфальной «перезагрузки» серии Mortal Kombat, снова провозгласившей эпоху жестоких схваток с расчлененкой и литрами крови. После объявленного недавно «совместного проекта» той же Street Fighter и Tekken (в былые времена такое и представить было сложно!). После всего этого стало ясно: каждая студия, которая занимается созданием файтингов, должна стать экспериментатором. Или вы будете удивлять геймеров, делать что-то свое, новое и необычное — или окажетесь за бортом. И создатели Dead or Alive 5 это отлично понимают.



Красота и жестокость

С самого начала у Dead or Alive была одна отличительная черта — эта серия делала ставку на схватки красивых девушек. Разумеется, одетые весьма легко и небрежно барышни обязательно появятся и в Dead or Alive 5 — куда же без них, фанаты не поймут. И на первых скриншотах девушки из Dead or Alive и правда присутствуют. Только по меркам серии одеты они совсем уж скромно, даже можно сказать, пуритански. Но волноваться не стоит — зная разработчиков, можно предположить, что и купальники, пусть даже в виде «бонусных» нарядов, в игре появятся непременно. Кстати, о бонусах. В Team Ninja даже не скрывают, что вовсю следуют современной моде и собираются подкармливать игроков в будущем DLC, выкачивая дополнительные денежки.

Однако честь и хвала Team Ninja хотя бы за то, что они не планируют ставить только на проверенные временем козыри Dead or Alive — разработчики серьезно настроены удивлять. В их планах сделать игру, которая сможет изменить весь жанр, вдохнуть в него новую жизнь, как это не так давно сделал Street Fighter 4. Пока неизвестно, что такого по-настоящему революционного готовят для нас разработчики, однако кое-какие догадки уже есть.

Достаточно много было показано в первом официальном трейлере, который Team Ninja продемонстрировали на TES 2012. Бой двух ниндзя — Рю Хаябуса и Хаямэ — на крыше здания. Все вроде так, как и должно быть в файтингах, если бы не одно «но» — потрясающая интерактивность арены. Герои толкают друг друга под обваливающиеся балки, сталкивают за пределы крыши, уклоняются от взрывов и летящих в их сторону обломков — они продолжают драться, а здание тем временем разрушается. Похоже, арены, изменяющиеся во время схватки, и станут основной фишкой игры. И это обещает здорово развлечь аудиторию — согласитесь, намного интереснее играть, когда сражаться приходится не только с оппонентом, но и с коварным окружающим миром. Если новинка приживется, вполне возможно, что ее возьмут на вооружение многие конкуренты.

Конечно, разрушения скриптовые, но именно от действий игроков зависит, какой скрипт запустится в следующий момент. И смотрится все это просто великолепно, ярко и кинематографично — и, что самое интересное, игра при этом выглядит более реалистично, чем предыдущие проекты из линейки Dead or Alive. Сугубо анимешная рисовка осталась в прошлом, в моделях героев больше реализма, персонажи здорово преображаются во время схватки — теряют части одежды, получают повреждения на лице и теле, покрываются частичками пыли. Такое внимание к мелким деталям очень похвально.

Как показало видео, Dead or Alive 5 создается в том же стиле, что и многие файтинги до нее — новинка выстроена в честном 3D. То есть мода на 2D-файтинги, реанимированная в Street Fighter 4 и радостно подхваченная создателями последней Mortal Kombat, новой части Dead or Alive никак не коснется. Возможно, это только к лучшему, у любителей трехмерных драк тоже должны быть свои фавориты. А Dead or Alive 5 явно метит на трон короля 3D-схваток.

Короли воздуха

Dead or Alive 5 — несомненно, файтинг для любителей прыгать. В драках герои применяют прыжки самыми разнообразными способами. Во-первых, это низкие прыжки вперед, практически параллельно земле, с одним-двумя ударами в воздухе — просто интересный способ быстро добраться до противника и прорвать его оборону. Во-вторых, это традиционные высокие прыжки чуть ли не на половину арены — они позволяют уйти от магической атаки или просто увеличить расстояние, отскочив от противника.

Еще в арсенале бойцов будет возможность проводить так называемые джаглы. Эти связки ударов буквально подбрасывают противника в воздух, позволяя жонглировать врагом, наносить множество ударов друг за другом, не давать опомниться... Кстати, именно лихие джаглы, проводимые в трейлере, заставляют задуматься: а не будет ли Dead or Alive 5 слишком сложной для новичков? Не получится ли так, что хардкорные ветераны, закаленные предыдущими играми серии, будут просто размазывать по арене молодых бойцов? Разработчики не отрицают, что геймплей новой игры будет весьма близок к тому, что мы видели в предыдущих проектах бренда Dead or Alive. Однако обещаны и интересные нововведения — например, Power Move, комбо-атака, которая будет демонстрироваться нам в красивом «киношном» замедлении. Очень эффектный прием, причем у каждого персонажа анимация такого удара будет, само собой, своя.



И все-таки, по словам разработчиков, Dead or Alive 5 будет весьма дружественна к новичкам. Даже если вы никогда прежде не играли в этот «женский» файтинг, то наверняка сможете легко освоить его без особых проблем. Ведь именно этой игрой в Team Ninja планируют привлечь множество новичков в ряды поклонников знаменитой серии.

AlexS

Как видим, Dead or Alive 5 ожидается, по крайней мере, очень любопытной игрой. Даже если отбросить в сторону банальное желание лишний раз подраться с достойным соперником, поклонники 3D-файтингов должны обратить внимание на эту игру уже только благодаря разрушающимся во время боя аренам. В Team Ninja всерьез пытаются сказать новое слово в жанре и пробуют изменить его в лучшую сторону. Будет интересно посмотреть, как это у них получится.

Carrier Command: Gaea Mission

Жанр: стратегия в режиме реального времени, экшен
Платформы: PC, Xbox 360
Разработчик: Bohemia Interactive, Black Element Software
Издатель: Bohemia Interactive
Похожие игры: Carrier Command, Hostile Waters: Antaeus Rising
Дата выхода: 2 квартал 2012 года
Официальный сайт игры: www.carriercommand.com

Позвольте начать эту статью с упоминания о мегапопулярном эстрадном певце, счастливом обладателе золотого iPhone Ф.Б. Киркорове. Нет, он, к счастью, не имеет никакого отношения к игровой индустрии. Хотя к работе редколлегии «ВР» он таки причастен: проштрафившихся авторов начальство заставляет слушать его альбомы, а потом писать сочинения-отзывы. Не все выдерживают. Но человек-то ведь незаурядный! Какой телеканал ни включи в новогодние праздники, везде вас озарит белозубая болгарская улыбка. Очень хотелось бы посмотреть, что сделала бы с Ф.Б. наша уборщица — пенсионерка Мартыновна, выскажись артист по поводу ее кофточки...

Впрочем, к делу. Робин Гуд российской сцены (Робин Гуд потому, что ворует песни у богатых и поет их бедным) по праву считается королем ремейков. А если вы следите за тенденциями в культурно-развлекательной сфере, то наверняка заметили, что ремейки набирают популярность не только в музыкальном бизнесе, но и в кино, и в любимом нами геймдеве. Навскидку вспоминаются Bionic Commando Rearmed, Jagged Alliance: Back in Action, всяческие HD-сборники и т.д. Так же, как в первой половине нулевых каждая вторая студия ваяла игры на тему Второй мировой войны, в ближайшее время разработчики планируют обрушить на нас лавину проектов, уходящих корнями в старину седую. И пусть себе — главное, чтобы конечный результат не вызывал приступов неконтролируемой ярости и по возможности радовал.

Независимая пражская студия Bohemia Interactive за дюжину лет своего существования выпустила немного проектов, но все они оставили след в наших сердцах и умах, а также на страницах истории компьютерных игр. Вышедший в 2001 году комплексный военный симулятор Operation Flashpoint продался тиражом более двух миллионов экземпляров и завоевал немало титулов «Игра года». Де-факто продолжение — Armed Assault (оно же ArmA) разошлось нестыдным для PC-эксклюзива тиражом в 500 тысяч коробок. ArmA 2 сразу же после выхода возглавила сводный топ продаж компьютерных игр и за океаном вошла в сотню лучших PC-игр всех времен и народов, причем попала на солидное 13-е место.

На этот раз талантливые чехи обратились за вдохновением аж в 1988 год, когда в свет вышла оригинальная Carrier Command. Во времена, когда игровые жанры не сформировались еще в привычном современном виде, этот нашумевший проект представлял собой микс из стратегии и симулятора — предлагалось встать за штурвал футуристического авианосца и заняться захватом десятка островов. Дозволялось лично управлять боевой техникой и заниматься хозяйством на захваченных территориях, а где-то в этих же водах резал волну вражеский авианосец и всячески игроку шкодил. Bohemia Interactive бережно переносит эту концепцию на современные технологические рельсы и украшает новыми деталями, стразиками и финтифлюшками.

На прошлой выставке E3 чешские умельцы показали мощную линейку проектов, среди которых, естественно, оказалась вполне пристойно выглядящая играбельная версия Carrier Command: Gaea Mission (другие амбициозные разработки Bohemia — Arma 3 и Take on Helicopter). Как и прежде, игра совмещает экшен и стратегию примерно в равных пропорциях. Игрок волен лично управлять авианосцем и его бортовым вооружением, среди которого числятся защитные турели и ракеты для ударов по «сухопутным крысам». На палубе и в ангарах базового корабля ожидают ваших мудрых команд многоцелевые боевые летательные аппараты и бронетранспортеры-амфибии. Любую машину можно взять под прямой контроль, управляя от первого или от третьего лица; хотите реализма — включайте вид из кабины, желаете полюбоваться футуристическим обликом своей техники и водить с большим комфортом — переключайтесь на следующую камеру. Скрупулезного симулятора не обещается, но и легкомысленной аркаде, по заявлениям разработчиков, в игре не место.



Стратегическая часть будет представлять собой полновесную масштабную RTS, при желании всю игру можно будет пройти в качестве главнокомандующего, не утруждая себя обязанностями пилота или зенитчика. Застраивать захваченные острова следует с умом, неудачное расположение заводов и складов сможет привести к отсутствию топлива и нехватке боеприпасов. А если игнорировать оборонительные сооружения, то не сомневайтесь: хитрый вражина пройдется по вашей базе огнем и мечом, шустро настроив на пепелище своих фабрик и бараков. Покоряя острова, также необходимо будет помнить о стратегическом планировании: для успешного снабжения ваших ВМС базы должны составлять неразрывную сеть, и потеря одного острова из цепочки сможет с легкостью стать началом конца.

Адмиралу-игроку также предстоит руководить исследованием новых технологий и многочисленными апгрейдами военной техники, вооружения и наземных объектов. Некоторое смущение вызывают заявленные разработчиками пешие миссии в режиме FPS. В одиночку или при поддержке братьев по оружию предстоит отстреливать неприятельских солдат и боевых роботов нескольких разновидностей. Напрашивается вывод: чехи решили объять необъятное. Они взялись реализовать вооруженное противостояние на самых разных уровнях, от без трех минут глобального руководства силами и средствами до перестрелок среди диких кустарников. Задача повышенной сложности, но и предыдущие проекты Bohemia простецкими никак не назовешь.

Действие новой Carrier Command развернется в отдаленном будущем на планете Таурус. Игрок представит Объединенную Земную коалицию, а противостоять ему будут раскосые агрессоры из Азиатско-Тихоокеанского альянса. Вселенная игры, к слову, неплохо проработана, по ней уже написано несколько научно-фантастических новелл. Есть основания ожидать погружения в жестокий, но притягательный вымышленный мир.

Режимов игры заявлено всего два: кампания и свободная одиночная игра — мультиплеер же клятвенно обещают добавить в патче или DLC. Основной упор создатели делают на свободную игру, там для пользователя будут сразу открыты все возможности, территории и технологии. О кампании чешские демиурги говорят как о подробном и длительном тренировочном режиме. Но любителям насыщенной одиночной кампании, к которым принадлежит и скромный автор этого текста, унывать не стоит. Во-первых, в каждой второй стратегической игре сюжетную кампанию можно назвать подготовкой к другим режимам, в частности к мультиплееру. Во-вторых, для подготовки сценария Bohemia подрядила профессионального писателя аж из Австрии, а это неспроста. В сюжетной кампании вы будете играть не за абстрактного главнокомандующего, как в первоисточнике, а за вполне конкретного главного героя, которому предстоит много общаться с соратниками, и каждый из них — вполне состоявшаяся личность. Людей в игре вообще стоит ценить на вес золота — матушка Земля далеко, на осенний призыв надежд нет. В кампании у игрока станет меньше свободы, зато его будут более активно развлекать сценарными перипетиями. Так, начинать борьбу за архипелаг придется вообще без авианосца, его еще предстоит захватить, а захватив — обнаружить, что сия посудина преклонного возраста нуждается в срочном ремонте.

Приятно удивляет заявленный масштаб проекта. Архипелаг поделен на 6 климатических зон, боевые действия развернутся и в пустынях, и в лесах, и среди активных вулканов. Охотно раздавая интервью, сотрудники Bohemia рассказывают об уникальности каждого из 32 островов. Нам же остается надеяться, что уникальность локаций будет заключаться не только в количестве и месте произрастания елочек и пальмочек. Обещан также нешуточный простор на сухопутных аренах боя: от 4 до 16 квадратных км.

Определенное беспокойство может вызвать малое количество доступной техники: штурмовики, амфибии да самолеты-беспилотники. Но разработчики собираются компенсировать такой небогатый выбор огромным количеством апгрейдов и вариантов снаряжения для каждой отдельно взятой вылазки. Каждая боевая единица легко поддается тотальной модификации. Заменив корпус, броню, двигатели и разместив в нескольких слотах разные виды смертоубийственных устройств или вспомогательного оборудования, можно будет получить принципиально отличающийся от базовой модели образец.

Впервые за весь срок своего существования Bohemia задумалась о мультиплатформенности — Carrier Command выйдет не только на PC, но и как минимум на Xbox 360. В связи с этим для игры был разработан новый графический движок, который, впрочем, использует многие наработки серии ArmA. Показанный результат пускай и не вызывает слез умиления и хриплых криков восторга, но производит приятное впечатление: большие открытые пространства, удачная цветовая гамма, симпатичная пиротехника, а лесные локации с густой листвой и травой так и вовсе радуют глаз. И не стоит забывать, что к релизу разработчики вполне могут улучшить уже имеющуюся неплохую картинку.

Алексей Корсаков



Команда Bohemia Interactive обозначает свои цели предельно четко. Их Carrier Command: Gaea Mission должен понравиться и ветеранам клавиатуры, и молодому поколению игроков, среди которых все больше приверженцев консолей. На данный момент, по всей видимости, у чехов получается задуманное, им даже удалось заманить к себе Яна Оливера, одного из создателей оригинальной игры, для демонстрации результатов своих стараний. Оливер однозначно одобрил увиденное. Есть основания предполагать, что одобрят и геймеры, ведь в наше время коммерчески выверенных клонов проект с необычной концепцией — удовольствие редкое.

И так неважно стартовавшая 3DS от Nintendo к моменту релиза своего основного конкурента — PS Vita от Sony — растеряла все преимущества. Основная причина — малое количество эксклюзивов (а те, что были в наличии, не раскрывали всех возможностей свежей портативной консоли), ради возможности увидеть которые потенциальные покупатели могли бы перестать быть потенциальными. Не довольствоваться же ремейком The Legend of Zelda: Ocarina of Time или слепленным из субпродуктов четвертой и пятой номерных частей основной серии Resident Evil: The Mercenaries 3D. А на одном Super Mario 3D Land далеко не уедешь, когда коллеги по рынку сходу лупят Uncharted: Golden Abyss, Ninja Gaiden Sigma Plus и Unit 13. Nintendo был позарез нужен эксклюзивный хит в преддверии европейского и североамериканского запусков Vita, и Resident Evil: Revelations подходила на эту роль идеально.

Жанр: хоррор-экшен от третьего лица
Платформы: Nintendo 3DS
Разработчик: Capcom
Издатель: Capcom
Похожие игры: серия Resident Evil
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.residentevil.com/revelations

Resident Evil: Revelations

Подъем с глубины

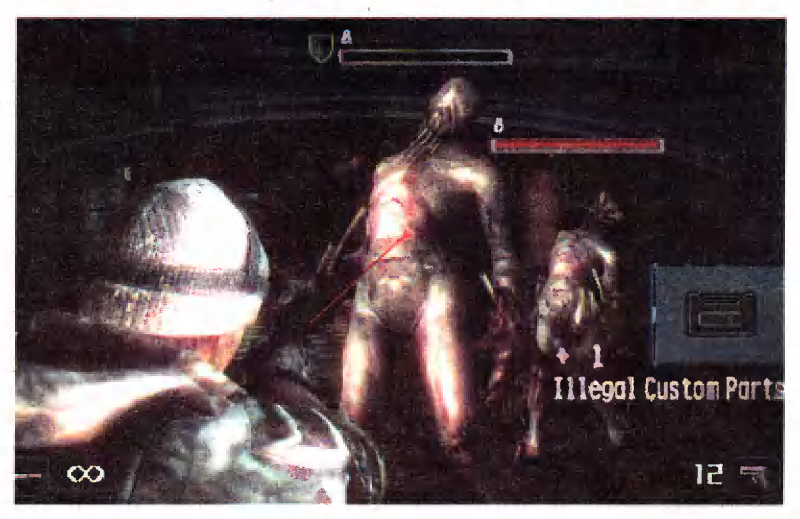
Выглядящая не особенно хуже четвертой игры серии, Revelations стала едва ли не первым проектом для 3DS, использующим все возможности карманной платформы. Нашлось место даже для дополнительного контроллера Circle Pad Pro, добавляющего второй аналоговый стик, что в случае с Resident Evil означает возможность стрелять на ходу. При желании вполне можно и побрезговать, не испытывая при этом особого дискомфорта от того, что приходится стоять как вкопанному и аккуратно целиться монстрам в голову при виде от первого лица.

Удобство, кстати, стало едва ли не главным достоинством проекта. Кампания разбита на небольшие по продолжительности уровни, что позволяет заниматься игрой в транспорте или в очереди за "социально-ориентированным" молоком, инвентарь расположился внизу экрана, аккурат под большим пальцем, что дает повод оставить стилус в покое, а немногочисленные притормаживания во время подгрузки локаций не особо злят, поскольку происходят за пределами хоть сколько-нибудь важных событий. Претензии к техническому оснащению Revelations заключаются в эстетическом раздражении, вызываемом отсутствующей лицевой анимацией персонажей и также отсутствующей у местного бестиария физикой повреждения.

Разрозненные части глобального сюжета серии, если кто-нибудь еще может быть не в курсе, связаны между собой не столько основными событиями, сколько персонажами. Расположившийся в промежутке между четвертой и пятой частями Resident Evil, сценарий Revelations напрямую с ними ничем не связан. Здесь на второй план выходят террористическая организация Il Veltro, заразившая видоизмененным Т-вирусом круизный лайнер и загаженный пустующий городок Террагрия, а на первый — Крис Редфилд и Джилл Валентайн со своими напарниками (форма "мальчик-девочка" сохранилась: Криса сопровождает новичок сериала Джессика Шерават, а Джилл — здоровяк Паркер Лучиани). Разделенные во времени эпизоды, по сути, двух отдельных сценариев одной кампании преследуют друг друга. Джилл и Паркер разыскивают на борту "Королевы Зенобии" пропавших Криса и Джессику, а те, в свою очередь, гоняются за террористами уже на суше. В ходе игры авторы умудрятся даже подвесить камеру за плечи Киту Ламли и Квинту Кечему — паре придурковатых персонажей, вызывающих, скорее, недоумение.

Такая конструкция сюжета позволяет Revelations поддерживать интригу на протяжении всего прохождения, давая игроку самостоятельно связывать между собой происшествия. Конечно, отсутствие корпорации "Umbrella" вылилось в исчезновение из проекта каноничных зомби, немногочисленные диалоги местами обладают зашкаливающим уровнем пафоса, а знание сюжета ровным счетом никак не повлияет на понимание истории вселенной Resident Evil. Но кроме как за сценарием заглядывать в карманный спин-офф, в общем-то, особо и незачем.







В плане игрового процесса Revelations представляет собой кальку с двух главных лейтмотивов серии. Уровни за Криса сводятся к динамичному экшену с отстрелом прущих со всех сторон врагов, а за Джилл больше напоминают первые хоррор-игры линейки с постоянной нехваткой патронов и нервной беготней от превосходящих в количестве монстров. И то и другое разбавлено горстью любопытных головоломок, позволяющих в полной мере воспользоваться стилусом, и появлением сканера, при помощи которого можно как отыскать спрятанные на уровнях боеприпасы, так и получить аптечку за получение информации об очередном монстре. Некоторые супостаты, особенно из тех, что водятся на затопленных уровнях, вызывают любопытство, но в остальном Revelations вполне может взять гран-при за самый неоригинальный бестиарий. Развеять накапливающуюся с каждым шагом скуку мог бы кооперативный функционал, но повоевать с товарищем на пару по Wi-Fi получится только в режиме выживания — Raid Mode; отсутствие возможности в проекте, где герои постоянно бегают парами, пройти десятичасовую сюжетную кампанию не только вместе с изрядно тупящим искусственным интеллектом вынуждает удрученно и удивленно развести руками.

Слава Кунцевич

РАДОСТИ:
Любопытный сюжет
Миссии за Джилл напоминают о первой части
Играть удобно

ГАДОСТИ:
История бесполезна для серии
Бедный бестиарий
Все это уже было

ОЦЕНКА:
6.7

ВЫВОД:
Когда профессионалы халтурят, у них получаются проекты, подобные Resident Evil: Revelations, т.е. качественные и довольно приятные игры, использующие букет наскучивших приемов и идей, что еще не успели полностью превратиться в клише.

Resident Evil: Revelations — это, конечно, спин-офф приличного качества, позволяющий воспользоваться всеми имеющимися фишками новой карманной платформы от Nintendo, но явно не тот проект, ради которого нужно обзавестись 3DS. Это занятный разве что для фанатов серии релиз, выделяющийся любопытным сюжетом, да и то не особо обогащающим вселенную. Релиз, который вполне может подпортить настроение слишком уж явной ставкой на ностальгические чувства. Поклонникам и всем мимо проходящим лучше оставить мысль о скором приобретении 3DS и дождаться выходящих в этом же году Resident Evil 6 и Resident Evil: Operation Raccoon City — ну а ознакомиться с Revelations следует разве что сидящим на голодном пайке существующим владельцам 3DS.



Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Digital Extremes
Издатель: 2K Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: The Darkness, серия F.E.A.R.
Мультиплеер: Интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с частотой 2,0 ГГц или AMD Athlon 64 X2 4200+; 1,5 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или AMD Radeon HD2600; 10 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: четырехъядерный процессор с частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 GTX или AMD Radeon HD38xx; 10 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайты игры: www.embracethedarkness.com

The Darkness 2

Смена разработчика редко обходится для какой-либо игры без последствий: меняется подход, уровень профессионализма, взгляды, культура, даже энергетика. Несмотря на все свои недостатки, первая The Darkness была очень глубокой и запоминающейся- мрачной, крайне пессимистичной, но невероятно трогательной. В ней была такая черта, которую принято называть «душой». И эта самая «душа» могла легко потеряться при передаче серии из одних рук в другие. Оттого совсем неудивительно, что вторая часть вышла достаточно спорной. Сиквел очень легко ругать, и действительно есть за что: однообразие, местами нелогичный и корявый сценарий, чересчур молчаливая Тьма, просто отвратительная «каноническая» концовка, наплевательское отношения к идеям оригинала — при желании список претензий можно продолжить. Но, несмотря на это, в игре есть столько прекрасных и «душевных» вещей, что говорить о разочаровании нет желания — она просто другая. Странная, кое-где глупая, но уж точно не провальная.





Фанаты первой части обречены на разочарование. Слишком уж многое из того, что заложили в серию шведы из Starbreeze, было утеряно — то ли нарочно, то ли по неосторожности. Серия пошла в другом направлении и будто продала свою «душу» за коммерческий успех. Но дайте ей шанс — и она может подарить, пожалуй, одну из красивейших романтических историй в играх.

Любовь зла

Все-таки судьба умеет преподносить сюрпризы. Предательство, потеря любимого человека и собственная смерть — вряд ли Джеки Эстакадо ожидал чего-то подобного в свой двадцать первый день рождения. Однако самым неожиданным «подарком» для него стало кое-что другое. Или даже кое-кто. Где-то там, внутри него, ждала своего часа Тьма — таинственная сущность, которая одаривает своего носителя немыслимой силой, но в то же время способна поглотить его душу. Чудесным образом герою удалось справиться со всеми неприятностями и взять Тьму под контроль — но стоит ли говорить, что на этом его злоключения и не собирались заканчиваться?

С окончания первой части прошло несколько лет. Джеки стал главой мафиозной «семьи», возмужал, но по-настоящему жить так и не начал, ведь даже по ночам Тьма не дает покоя, вновь и вновь напоминая о погибшей возлюбленной. Внезапно на сцену выходит могущественная секта фанатиков, одержимых мечтой вернуть «демона» себе. Герой был бы и не особо против, если бы не одно но: его потерянная пассия по-прежнему живет где-то там, в плену у Тьмы, и единственный шанс не дать ей умереть окончательно — как можно дольше удерживать воплощение зла в себе.

Несмотря на многообещающую завязку, полностью раскрыть потенциал истории авторы, к сожалению, не смогли. Сценаристы то балуют нас оригинальными сюжетными ходами, то подсовывают шаблонные эпизоды. Даже концовки, и те разошлись в противоположных направлениях: одна оборванная, но логичная и очень романтичная, другая же абсолютно выбивается из общей картины, страдает идиотичностью и явно намекает на триквел.

Самое обидное при этом, что порой разработчики будоражат и даже шокируют, демонстрируют уникальные и запоминающие ситуации, вызывают неподдельные эмоции. Особенно удались сцены в психиатрической лечебнице — в такие моменты внезапно просыпается атмосфера, интрига, давно знакомые персонажи предстают в новых обликах, в качестве сумасшедших. А авторы старательно убеждают героя, что все росскazни Джеки про Тьму, мафиозные войны и Дженни — не более чем выдумка, болезнь. И им хочется верить, потому что диалоги внезапно становятся весьма «живыми» и захватывающими.

Вдобавок, игра хороша визуально. Довольно сомнительный ход — разбавить мрачную палитру яркими красками и технологией cel-shading — оправдал себя. Настолько красивых и западающих благодаря картинке в душу проектов сейчас крайне мало. Детально прорисованные локации буквально заставляют любоваться собой, сочные и приятные оттенки радуют глаз, а глядеть на здешнее лунное небо можно до бесконечности. Из особняка, в котором герой и его «семья» проводят промежутки между миссиями, натурально нет желания выходить: дизайн интерьера, стиль, джаз из колонок — и даже не верится, что ровно через пять минут начнется дурацкая и неизобретательная резня. Впрочем, и в визуальном плане все далеко не идеально — не понятна любовь художников к отвратительным фиолетовым оттенкам, выбивающимся из общей канвы. Складывается ощущение, будто над игрой попеременно работали две команды: одна — талантливая, со вкусом и прямыми руками, другая — бездарная и ленивая, только и умеющая, что копировать да портить.

Не бойся темноты

Смешанные чувства вызывает и игровой процесс. Первая часть была далеко не лучшим экшеном — немного корявым, иногда чересчур медленным, но все же увлекательным. Игрок мог буквально ощущать на себе каждое движение героя; кроме того, в перестрелках приходилось думать — каждое сражение было своеобразной головоломкой, где быстрота мыслей куда важнее скорости пальцев. В The Darkness 2 все с точностью да наоборот. Тогда как создатели оригинала ориентировались, скорее, на Max Payne, сиквел подозрительно напоминает Bulletstorm, только у героя щупальца за спиной вместо хлыста. Экран то и дело украшают огромных размеров надписи, оповещающие об очередном кровавом убийстве, а от количества тушек уже через десять минут начинает слегка подташнивать.

Впрочем, играть во все это безобразие на удивление приятно — враги пусть и не всегда отличаются высоким IQ, но, тем не менее, часто вынуждают импровизировать и использовать все свои способности: световую гранату под ноги бросят, «засветят» до смерти прожекторами или начнут тупо давить числом. И «дар» Джеки поначалу не дает заскучать: врагов можно разрывать на куски, швырять о стены, насаживать на колья и даже «съедать» заживо — и это далеко не все приемы, которые открываются к финалу. Но, к сожалению, разработчики умудрились перегнуть палку и здесь. Несмотря на крайне малую продолжительность кампании и огромный потенциал, на подходе к титрам игра просто-напросто надоедает. Одни и те же трюки мусолятся с самого начала и до самого конца — не спасает и прокачка, которая с горем пополам втиснулась-таки в новую концепцию.

При этом совершенно непонятно, почему девелоперы практически забыли о чуть ли не главной фишке первой части — самой Тьме. Ведь на дуэли Джеки и его «темной стороны» держалась чуть ли не половина атмосферы, да и то, что Майк Паттон, озвучивший Тьму, вытворял со своим голосом, вызывало мурашки — говорят, многие только ради этого покупали диск. Здесь же складывается такое ощущение, будто само «зло» утратило свою харизму: сюжет практически не затрагивает эту тему, а Майк либо выдает клишированные фразочки, либо помалкивает. Кое-как разбавить обстановку пытается маленький чертенок-хохмач, но и то юмор периодически неуместный и даже пошлый.

Обзор написан по PC-версии игры

Алексей Пилипчук

РАДОСТИ:

Романтическая линия
Эпизоды в психлечебнице
Проработанные персонажи
Потрясающий визуальный стиль
Отличный саундтрек
Все-таки интересные сражения
Иногда Майк Паттон вновь удивляет

ГАДОСТИ:

Концовка и дыры в сюжете
Фиолетовая мазня
Однообразие
Тьма утратила свою харизму
Кооператив для галочки

ОЦЕНКА:

7.5

ВЫВОД:

Игра, сочетающая в себе гениальные идеи и отвратительное исполнение. Не лучшее продолжение великолепной The Darkness, но все же неплохой способ скоротать пару вечеров.



Syndicate

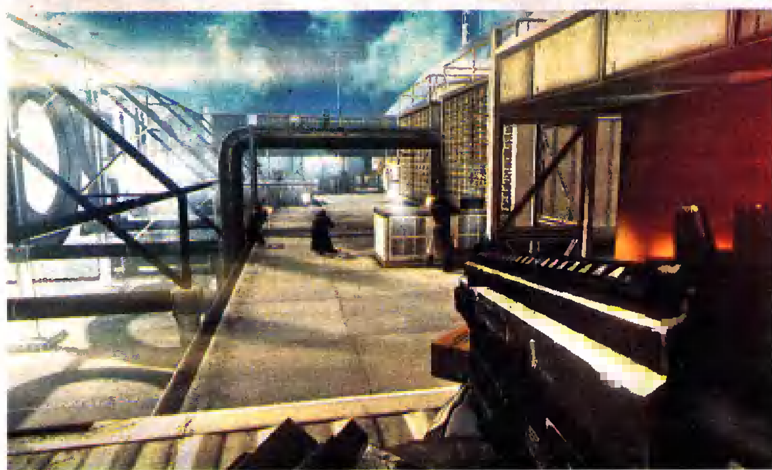
Корпоративный вечер

Судьба новой игры от Starbreeze очень странная. О разработке Syndicate, переосмысления культовой тактической киберпанк-стратегии Питера Молинье, говорили еще пару лет назад, но от Electronic Arts никаких подтверждений или опровержений не следовало. Официальный анонс состоялся только за полгода до релиза, что для проекта ААА-класса, мягко говоря, необычно. Не было и свойственной ЕА массированной пиар-атаки (взять хотя бы рекламу Battlefield 3 или Mass Effect 3), что на самом деле напрасно — Syndicate этого достоин, пусть в нем и нет ничего сверхъестественного.

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Starbreeze Studios
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Electronic Arts
Похожие игры: Deus Ex: Human Revolution, Crysis 2, F.E.A.R.
Мультиплеер: Интернет
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Quad Q6400 с частотой 2,2 ГГц или AMD Athlon X3 440; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 545 GT или AMD Radeon HD4850; 12 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.ea.com/syndicate

Шведы из Starbreeze умеют делать хорошие шутеры — это знают все, кто играл в The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и The Darkness. И Syndicate, боевик в киберпанк-антураже, нисколько не портит биографию разработчиков, выделяясь на фоне пестрых, но сомнительных милитари-экшенов современности. Это очень толковый и неглупый шутер, непохожий на 90% игр жанра, в который одновременно интересно и сложно играть. Syndicate совершенно не терпит бездумной стрельбы: здесь надо творчески подходить к каждому вооруженному столкновению. Кроме того, тем, кто пришел сюда, например, из Call of Duty, будут совершенно непонятны некоторые моменты: боссы, которых получается убить только после пяти попыток, бронированные противники, от которых приходится улепетывать по всему уровню, геймплей, по динамике и скорости превосходящий оный из Modern Warfare 3 в несколько раз — просто так не делают уже лет десять. Это не шаг назад, не революция в жанре и даже не разрыв шаблона — это, скорее, еще один, наравне с Crysis 2, громоздкий экшен от первого лица, обладающий кучей недостатков, но при этом умудряющийся быть современным блокбастером.





Бегущий по лезвию

Действие игры происходит в 2069 году. К этому времени крупные корпорации объединились в синдикаты и заменили собой государства. Большая часть населения планеты имеет в голове специальный чип какой-либо фирмы, позволяющий подключаться к так называемой Инфосфере, пришедшей на смену абсолютно всем цифровым устройствам. Без импланта нельзя ни приобрести жилье в изумительно чистых небоскребах, ни получить достойную работу в какой-нибудь компании. Те, кто не имеет при себе чудо-пластины, живут на нижних ярусах городов, где кругом грязь, антисанитария и бандитские группировки. Мировая экономика представляет собой рынок биоцифровой продукции, а синдикаты борются за потребителя и не чураются никаких средств. Промышленный шпионаж достиг небывалых высот, гонка вооружений заставляет мегакорпорации всеми средствами быть впереди — от банального переманивания ценных кадров до вооруженного вмешательства специальных агентов, имеющих «на борту» самые последние версии чипа.

Одним из таких агентов является главный герой, Майлз Кило, на котором синдикат Еврокорп испытывает самую совершенную прошивку — DART 6.1., на которой завязано две трети геймплейного времени. Помимо выполнения функций обычной дополненной реальности (чип аккуратно подсвечивает многие предметы на уровне и вежливо подсказывает, что перед нами журнал или бутылка с горячительным напитком), дорогостоящее оборудование может замедлять время и отмечать противников, даже если они за укрытиями. Также имплантат позволяет агенту выводить из строя электронику врага — будь-то защитная система дронов или чип пехотинца.

В какой-то момент Майлзу открывается возможность брать под контроль врага: можно внушить ему мысль взорвать гранату (для этого потребуется буквально секунда), после чего тот послушно выдернет чеку и бессознательно ликвидирует себя и своих товарищей. Также в арсенал высокотехнологичного диверсанта входит способность саботирования вражеского оружия: в этот момент автомат противника, оглушая своего владельца, зычно выходит из строя на некоторое время. Ну а в довершение ко всему агент прямо в бою может обратить на свою сторону одного из оппозиции — уничтожив последнего из бывших сослуживцев, тот кончает с собой. Активировать все эти функции чипа можно, лишь накопив достаточно адреналина — он вырабатывается у нашего Альтер эго при стрельбе в голову или при убийстве нескольких противников в максимально короткие сроки.

Кило прибегает и к традиционному стрелковому оружию, хотя слово «традиционное» в случае с Syndicate не совсем корректно. В игре присутствуют обычные пистолеты, автоматы и дробовики, но каждый ствол имеет альтернативный режим ведения огня — так, например, винтовка стреляет одиночными зарядами, которые без проблем пробивают стены. Помимо этого, на уровнях встречаются и более экзотические экземпляры, взять хотя бы автомат с самонаводящимися пулями, мощный огнемет, испепеляющий все живое на приличном расстоянии, или миниган, разрывающий противников на куски — такие празднества разработчики устраивают регулярно.

И вот, оперируя всеми доступными средствами, игрок носится как угорелый по уровню, технично и эффективно устраняя врагов одного за другим. Выглядит это красиво, эффектно и живо, но стоит только забыть пользоваться спецспособностями, как вас непременно отправят к экрану загрузки юркие оппоненты. Играть в Syndicate а-ля обычный шутер строго противопоказано — игру вы наверняка пройдете, но будет это в раза два скучнее и в три сложнее. Нужно на полную катушку пользоваться стратегическим превосходством над неприятелем: где-то взломать окружение, дабы получить укрытие или лишить его противника, где-то умело использовать функции импланта, а где-то применить грамотную тактику.

Тотальное протезирование

Искусственный интеллект в Syndicate очень умен и сообразителен: враги все время прячутся за укрытиями, слаженно работают в команде — словом, делают все, чтобы игрок думал и активно принимал участие в действии, а не просто созерцал, лениво нажимая кнопки. Редкая в сегодняшние дни градация противников в шутерах вносит разнообразие в и без того глубокий геймплей. Сначала нам противостоят обычные солдаты, испускающие дух на раз-два, затем на сцене появляются пехотинцы, закованные в жидкую броню, которых нужно предварительно «взломать», а потом уже стрелять по ним из дробовика. После этого авторы выкатывают тяжело бронированных соперников, также изначально неуязвимых для обычного оружия, с миниганами или самонаводящимися ракетами. Еще позднее разработчики добавляют врагов со специальным оборудованием, глушащим наш чип, — поэтому их нужно устранять в первую очередь, не то придется очень туго.

Примерно в середине игры авторы делают немного халтурный, но очень правильный с точки зрения геймдизайна маневр: они берут всех противников и тасуют их на каждом новом уровне. Благодаря этому всякая комната — это увлекательная тактическая головоломка, немного похожая на предыдущую и последующую. И в этом заключается одна из главных проблем Syndicate: последние часы превращаются в непростой (если играть на последнем уровне сложности) тир. Хотя номинально мы выступаем в роли высокотехнологичного агента, умирать придется часто — Майлз падает замертво после нескольких попаданий, и никакие апгрейды способностей ни на йоту не облегчают ситуацию.

Умирать снова и снова стоит хотя бы потому, что Syndicate — очень стильная игра с обстоятельно проработанной вселенной и вниманием к деталям. До уровня Deus Ex: Human Revolution, конечно, далеко, но для шутера — вполне недурно. Если перестрелка проходит в баре, то обязательно в присутствии многочисленной массовки, когда нам в руки попадает новое оружие, чип оперативно загружает в память подробную информацию о нем (название производителя, историю создания) и так далее. К слову, отсылок к игре от Bullfrog 1993 года выпуска не так уж и много, по крайней мере, в сюжетной кампании — главным образом размещаются они на билбордах и в темных закоулках.

А вот кооператив — другое дело, здесь даже локации спроектированы в соответствии с образцами стратегии начала девяностых, только переделаны под условия шутера. В мультиплеерном режиме механика Syndicate работает как надо: четыре агента, координируя свои действия, расправляются с толпами солдат противоборствующего синдиката. При этом безошибочное взаимодействие между игроками — главное условие победы, ведь только при слаженной работе всех четверых матч не превращается в бесконечную беготню вокруг босса в тщетных попытках возродить павших товарищей.

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно



Syndicate вызывает смешанные чувства. С одной стороны — великолепный кооператив, неплохая проработка мира, комплексный геймплей, а с другой — моменты самокопирования и немного банальная концовка. Тем не менее игре есть, чем удивить и что показать искушенному игроку. Пусть в новом проекте от Starbreeze есть несколько досадных промахов, это все равно отличный шутер, играя в который, не думаешь о том, что авторы все решили за тебя.

РАДОСТИ:

Непростой геймплей
Умные враги
Интересный кооператив
Проработка мира

ГАДОСТИ:

Последняя четверть игры

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Неоднозначный экшен в киберпанковском сеттинге — не лучшая игра Starbreeze, но достойный перезапуск классического франчайза. Очень хочется, чтобы EA на этой игре не останавливалась — вселенная явно достойна развития.

Kingdoms of Amalur: Reckoning

В тридевятом царстве

От венценосной троицы — Тодда Макфарлейна, придумавшего комикс-персонажа Спауна, Роберта Сальваторе, написавшего уйму книг по вселенным Forgotten Realms и Demonwars, и Кена Ролстона, создателя Morrowind — подсознательно ждешь масштабной игры, к которой захочется вернуться через много лет. Ожидания были высоки, если не сказать завышены. Тем не менее известные имена сыграли с Kingdoms of Amalur злую шутку: с некоторым сожалением приходится признать, что Reckoning — это не шедевр, а просто хорошая RPG, вырывающая из реальности на добрых пятьдесят часов. Ролевая игра, в которой неплохая экшен-механика затмевает все ролевые элементы.

Жанр: ролевая игра
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Big Huge Games, 38 Studios
Издатель: Electronic Arts
Издатель в СНГ: Electronic Arts
Похожие игры: World of WarCraft, серия Fable, серия God of War
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Quad с частотой 2,4 ГГц или AMD Phenom X4 с частотой 2,6 ГГц; 4 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 260 или AMD Radeon HD4850; 10,5 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.reckoningthegame.com





Первое, что нужно знать про Amalur, прежде чем садиться за игру, — она совершенно не похожа на современные RPG. Здесь нет ни моральных дилемм (выбор ограничивается принятием или отказом от квеста), ни кровавой жестокости (из врагов выпадает лишь опыт), ни модного нынче размытия границ добра и зла (есть только условно плохие и хорошие). Нет даже сопартийцев, с которыми в задушевных беседах можно провести ночь у костра. Зато в Kingdoms of Amalur есть самобытная вселенная и интересная боевка, дающая фору многим слэшерам.

Главной заслугой игры является ее потрясающая способность расположить к себе как матерого ролевика со стажем, так и обычного игрока, зашедшего поглазеть на красочные спецэффекты. По соседству с глубокой схемой развития персонажа, возможностью варить зелья и ковать броню уживается трехкнопочная полуслэшерная боевая система с эпическими добиваниями и картинка, выполненная в пасторальных тонах и навевающая ассоциации с серией Fable.

Начиная с нуля

Считается, что все жители мира Амалур имеют предначертанную долю, от которой им никуда не деться. Даже «прядильщики судеб», члены особого ордена, способные просматривать чужие жизни, не в силах ничего изменить. Люди, гномы и эльфы являются низшей кастой в обществе и недолюбливают живущую в единстве с природой бессмертную расу фей, представители которой философствуют на тему мироздания и читают баллады о свершениях великих героев. Общее спокойствие нарушает одиозный злодей Гэдфлоу, возомнивший себя властелином мира и решивший стереть с лица земли все никчемные, по его мнению, расы. Подмяв под себя половину фей и назвав свою армию Туата, он начинает войну, в которой постепенно выигрывает: дело в том, что Туата перерождаются после смерти, чего нельзя сказать о людях.

Наш протеже — один из солдат, убитых на поле боя и доставленных к гному-ученому, создавшему Колодец душ — приспособление, возвращающее к жизни мертвых. Проснувшийся на горе трупов главный герой ничего не помнит о своей прошлой жизни, но к нему проявляют повышенный интерес некстати появившиеся Туата. Вскоре он узнает, что возродился в Колодце и может начать жизнь с чистого листа и делать что заблагорассудится, ведь нить его судьбы уже однажды оборвалась. Чтобы это подчеркнуть, авторы даже сделали начальный уровень нулевым.

Фабулу нельзя назвать выдающейся. Видимо, запала Сальваторе хватило только на создание необычной вселенной и тщательно прописанные диалоги, а на интересную историю не осталось. Тут и бесконечные пробежки от одного сюжетного NPC к другому, и немногочисленные ожидаемые повороты сюжета, и финальная схватка с главным плохишом.

Побочные задания тоже не отличаются оригинальностью: из многочисленных поручений убить кого-то или найти что-то выделяется всего-навсего парочка действительно нетривиальных квестов, но и там примечательна лишь ситуация, а не геймплейная составляющая. Так, например, вам повстречается превращенный в человека волк, чувствующий отвращение к новому облику, и попросит найти в лесу волшебный колодец. Однако таких моментов единицы — все же большую часть времени вы будете разыскивать потерянные дневники исследователей-гномов и очищать локации от троллей. Светлым пятном среди однотипных квестов являются задания гильдий — они хоть как-то связаны между собой и рассказывают небольшие, но любопытные истории.

Мир Амалур примерно равен Скайриму, однако здесь территории представляют собой не одну большую область, а десяток более мелких, связанных узкими «коридорами», как в World of WarCraft, локаций. Да и сама акварельная стилистика тоже напоминает названную MMORPG от Blizzard: к примеру, первые часы мы проводим в декорациях леса, точь-в-точь как на стартовой площадке кровавых эльфов из The Burning Crusade. К тому же сама структура местности выглядит глупо: рядом с зелеными лугами может соседствовать пустыня, а вблизи солнечной поляны — мрачное болото.

Разрешите вас перебить

Но все это становится неважным, стоит только взяться за оружие и ринуться в бой. Механика сражений — это, пожалуй, лучшее, что может предложить Kingdoms of Amalur, ведь настолько разнообразного и в то же время несложного геймплея нет нигде. Вся боевка завязана на комбинациях, которые мы открываем для каждого оружия по мере прокачки. Приемов множество, и каждый из них подходит для определенной ситуации, но при этом и бездумное «рандомное» клацанье тоже имеет право на существование. Когда противников становится много, потасовка превращается в потрясающее представление: выбив дух из одного супостата, главный герой перекатывается в сторону, уходя от атаки другого, наносит смертельный урон третьему, разворачивается и при помощи какого-нибудь заклинания умерщвляет четвертого.

При убийстве врагов накапливается шкала душ, после заполнения которой можно входить в так называемый режим расплаты. В это время экран закрашивается в синий цвет, замедляется время, противники падают замертво буквально с двух ударов, а один из них подлежит особой экзекуции, оформленной в простенькое QTE, за которое дают дополнительный опыт.

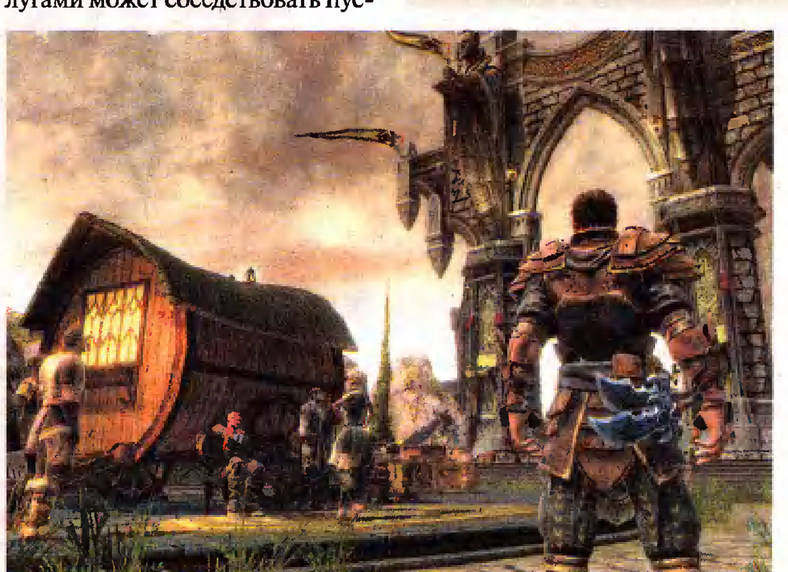
Вдобавок, геймплей при использовании разного оружия тоже уникальный. Для боев на дальних дистанциях отлично подойдет лук, на средних — магические посохи и чакры (два возвращающихся обратно волшебных диска), ну а вблизи — меч или молот. Кроме этого, в игре присутствуют элементы стелса: вооружившись клинками, можно подкрасться сзади к противнику и в красивой катсцене вонзить кинжалы в его тело. К тому же, прокачав определенный скилл и отыскав нужные детали, броню и оружие можно ковать самому на специальных верстаках совершенно бесплатно.

Умения персонажа разделены на три ветки: воинскую, магическую и воровскую. С каждым новым уровнем игрок улучшает навыки по своему усмотрению и получает доступ к картам судеб, дающим пассивные бонусы. Для каждого класса предусмотрено пять таких карт, открывающихся по мере развития героя в определенном направлении. Если же вы предпочли одному классу несколько, то получите карты с более слабыми бонусами, но зато с разным уклоном. Помимо этого, ролевая система игры включает в себя и социальные умения в виде красноречия, взлома замков, алхимии и прочих вещей, облегчающих жизнь героя. Также всегда можно воспользоваться услугами «прядильщиков судеб», за вознаграждение обнуляющих все навыки.

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно

По внешним признакам Kingdoms of Amalur больше походит на какую-нибудь бесплатную MMORPG, чем на увесистую одиночную ролевую игру. Но в глубине души Reckoning — это качественный экшен с порой совершенно неуместными ролевыми элементами. Мотивацию авторов можно понять: они хотели привлечь к игре аудиторию как The Elder Scrolls, так и God of War. В общем-то, у них это получилось, только слэшерная часть все-таки доминирует.



РАДОСТИ:

Интересная вселенная
Занимательный экшен
Приятная графика

ГАДОСТИ:

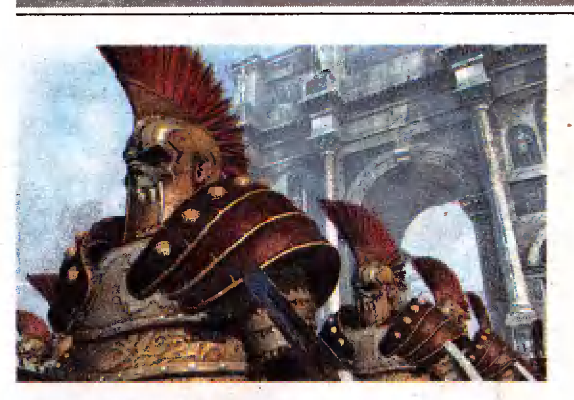
Штампованный сюжет
Множество скучных побочных заданий

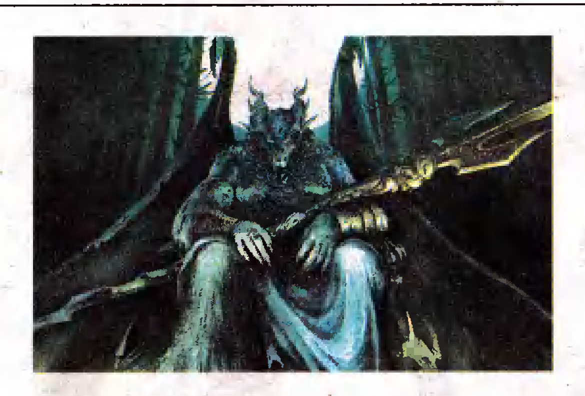
ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Очень уютная и обаятельная экшен-RPG, после выхода из которой хочется вернуться обратно. Милая сказка в стиле серии Fable — явно не то, чего многие ждали от Кена Ролстона, но проходить мимо не рекомендуется.







Жанр: глобальная стратегия, ролевая игра
Платформа: PC
Разработчик: Neocore Games
Издатель: Paradox Interactive
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Название в локализованной версии: Король Артур II
Похожие игры: серия Total War
Мультиплеер: отсутствует
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 1 Гб (для Windows XP) или 1,5 Гб (для Windows Vista и 7) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GTS или AMD Radeon HD 3850; 12 Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Quad с частотой 2,4 ГГц или AMD Phenom II с частотой 2,8 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 460 или AMD Radeon 5850; 12 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.kingarthurii.com

King Arthur 2:
The Role-playing Wargame

В тот же год, когда британцы из The Creative Assembly позволили покорить Европу эпохи Возрождения, венгры из Neocore Games выпустили King Arthur: The Role-playing Wargame — эдакую свою персональную Total War, которую поощрили критики (79 баллов из 100 на Metacritic) и которая, что важнее, обрела своих первых поклонников, готовых раз за разом спасать Британию от активизировавшейся Тьмы. Но, конечно, King Arthur был далек от идеала: графика местами напоминала престарелый Medieval 2: Total War, количество багов — третью Gothic в своих ранних версиях, а баланс... давайте не будем о балансе, ладно? В общем, вышедшая в 2009-ом Empire: Total War по всем параметрам превзошла творение Neocore. Впрочем, король Артур особо и не намеревался соперничать со столь сильным конкурентом — вместо этого он предложил занятный микс из глобальной стратегии и ролевой игры.

Финал King Arthur не отличался оригинальностью: после победы над силами зла и объединения Альбиона все жили все долго и счастливо и бед не знали. Конец истории? «Как бы не так!» — решило руководство Neocore, взглянув на довольно-таки неплохие продажи первой части, и задумало для короля Артура новую пакость. Правитель Британии, повидавший, кажется, на протяжении своего нелегкого жизненного пути все, что можно, серьезно ранен подосланными родной сестрой убийцами, а вместе с королем ослабело и все королевство. Кое-где объявились самозваные князьки, а кое-где — не такие уж и самозваные демоны. В Британии вновь наступили мрачные времена.

Возвращать королевству былое величие придется знакомыми дорогами. Нас снова ждет разбитая на регионы глобальная карта, по сравнению с первой частью увеличившаяся примерно в два раза. И уже здесь наблюдается первое весомое отличие от макростратегического режима любой игры серии Total War. Обширные владения не являются главным источником дохода (а если быть точным — не являются вообще), и поправить пошатнувшуюся экономику захватом пары провинций, все плюсы которых теперь сводятся к различным бонусам для армии, точно не удастся — скорее, это усугубит ситуацию. Вместо этого пополнять опустевшую казну необходимо выполнением различных квестов, о которых разговор пойдет чуть позже, и продажей артефактов — за них щедрые купцы готовы отстегнуть весьма большие деньги. А способов спустить заработанные тяжким трудом золотые монеты предостаточно. К примеру, можно вложить все средства в науку и получить на выходе новые виды вооружения. А можно поиграть с законопроектами и, снизив те же налоги, сделать своих подданных чуточку счастливее. Наконец, можно просто потратить часть сбережений на развитие инфраструктуры в столице, после чего обучить пару-тройку продвинутых отрядов верных воинов и уверенно отправиться в новый поход.

Расширить свои владения можно двумя способами. С одной стороны, никто не мешает выбрать путь меча и магии и пройтись по чужой территории тяжелыми армейскими сапогами. В этом случае вас ждут привычные любому фанату Total War масштабные сражения, когда настает час разбудить своего внутреннего полководца и опробовать нанятых бойцов в деле. Следует заметить, что в оригинале битвы были явно слабее основной стратегической части. В частности, был полный швах с балансом — к примеру, вражеский отряд лучников мог стать серьезным поводом для того, чтобы сбежать с поля брани. Во второй части разработчики поняли свои ошибки и «подровняли» возможности различных юнитов, а также добавили множество новых нюансов, таких как, допустим, летающие создания или существа-боссы, для победы над которыми потребуется приложить немало усилий.

Если же вы не любитель суровых баталий и при каждом столкновении стыдливо жмете как нельзя кстати оказавшуюся перед глазами кнопку «Автобой», то для вас Neocore предусмотрели и другой метод продвижения вперед — упомянутые выше поручения. Для их выполнения необходимо выбрать одного из рыцарей Круглого стола (аналог полководцев из Total War), после чего сыграть в самый настоящий текстовый квест — наподобие тех, что были в «Космических рейнджерах». Правда, представлены они, за редким исключением, вовсе не очерками приключенца с юмористическим оттенком, а довольно пресными и объемными диалогами. Причем на результат того или иного задания (а итогом может стать как новый регион под знаменем Британии, так и дополнительный враг в лице местного населения) влияет не только то, какие из представленных реплик предпочел игрок, но и характеристики персонажа, выбранного для выполнения квеста. И это является лишь одним из элементов ролевой составляющей игры.

И этих элементов тут предостаточно. Так, имеется большой простор для отыгрыша: в наших руках герой может превратиться как в благородного правителя, так и в кровавого тирана, не имеющего ничего общего со своей «каноничной» версией. Его характер определит, какие войска будут доступны в ходе объединения Британии, а также отношение к вам отдельных регионов — не согласится же добродушный наместник присягать на верность одетому в темные латы палачу. Однако следует заметить, что выбор пути добра или зла в конечном счете не повлияет на финал истории — игрок, скорее, просто выбирает тропу, которой он будет двигаться по сюжетной линии.

А в King Arthur 2 имеет место сюжет, который представлен вовсе не коротким брифингом в духе «Время спасать Британию, мой король!», а вполне интересной историей, которая хоть и покажется заядлым любителям ролевых игр простоватой, но все же является солидной причиной для того, чтобы не забросить похождения по Альбиону уже на середине. Конечно, из-за этого на стратегической карте игроку часто приходится следовать именно так, как предусмотрели разработчики (проигнорировать все задания и пуститься в завоевательные походы — плохой выбор, очень плохой), однако ведь и награда достойная — полное погружение в фэнтезийное Средневековье.

Наверное, именно в этом и кроется главная ценность King Arthur 2. Возможность стать свидетелем и, что важнее, участником известных по сказкам событий дается далеко не в каждой игре, тем более с такого ракурса. И очарованный пользователь забывает про многочисленные шероховатости, вроде традиционного набора багов и похорошевших, но все-таки еще далеких от идеала сражений, и повторно спасает королевство от пришедшего зла. И, разумеется, просит добавки.

Виктор Лапуцкий

РАДОСТИ:

Грамотная смесь глобальной стратегии и ролевой игры
Выдержанная атмосфера
Приятная графика
Исправленный баланс и прочие мелкие поправки
Серия стала более дружелюбной по отношению к новичкам

ГАДОСТИ:

Сражения по-прежнему уступают серии Total War
Сырость программного кода

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Работа над ошибками не прошла даром. После многочисленных улучшений King Arthur из специфического развлечения «только для своих» превратился в увлекательную игру, которая понравится любому поклоннику Total War.

Собственно, возникает следующий вопрос: куда Neocore будут двигаться дальше? Ведь если первый King Arthur был эдаким небольшим прорывом в жанре, то сиквел выглядит обычной работой над ошибками: где-то улучшили графику, где-то подкорректировали баланс и т.д. Во второй раз такой трюк не пройдет, и если венгры решатся еще раз рассказать историю о короле Артуре, то им опять придется привнести что-то новое в привычную концепцию глобальной стратегии. Задача, согласитесь, не самая легкая — поклонников столь консервативного жанра, особенно на фоне творений The Creative Assembly, мало чем можно удивить. Хотя кто знает, что у находчивых венгров еще припасено в рукаве.

SoulCalibur 5

Как и раньше

Любите 3D-файтинги? Нравятся драки с оружием? Цените преемственность? Если да, непременно обратите внимание на SoulCalibur 5. Потому что это одна из тех «поединочных» игровых серий, в которых с годами меняется невероятно мало; изменения есть, конечно, только разглядеть их можно разве что под микроскопом. Такая вот верность традициям — как и десяток лет назад, мужики и девушки дерутся на холодным оружии на трехмерных аренах, только и всего. По сравнению с SoulCalibur 4 новая серия — просто хорошая доработка, эдакий аддон, но никак не полноценная номерная игра. Да что там четвертая часть — даже в сравнении со старенькой Soul Blade новшества, по большому счету, только косметические. Собственно, и смотрится очередная часть именно как здоровский ремейк Soul Blade, пусть и со своими особенностями. Что ж, кто-то и в этом увидит свои плюсы. Драки с оружием все равно никуда не делись...

Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Project Soul
Издатель: Namco Bandai Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: серия SoulCalibur, серия Tekken
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: www.soulcalibur.com

Воины Средних веков

Как обычно, действие SoulCalibur разворачивается в Средневековье — на этот раз в 1607 году, через 17 лет после событий предыдущей игры. Сами разработчики называют SoulCalibur 5 сменой поколений — и в сюжетном плане это так и есть: игру населили родственники и ученики тех воинов, которых мы видели в предыдущих играх (фанаты, не пугайтесь, несколько ветеранов сериала в новом проекте осталось, но «старичков» очень мало). Главные герои кампании — воин Патрокл и его сестра Пирра, история которых закручивается вокруг двух легендарных мечей — «доброго» Soul Calibur и «злого» Soul Edge. В очередной раз клинки вступают в битву и набирают в свои ряды сильнейших воинов со всего света.

Видно, что над сюжетным режимом разработчики трудились очень старательно, пытаясь вылепить настоящий экшен с неожиданными поворотами, эмоциональными героями и проблемой нелегкого морального выбора. Старание разработчиков чувствуется прекрасно — а вот сочувствие героям или восхищение историей у игры все равно вызвать не получается. То ли дело в подаче — не всем приятно любоваться стилизованными японскими рисуночками, объясняющими перипетии сюжета (Project Soul вы в курсе, какой век на дворе? Или это такая своеобразная «дань традициям»?). То ли просто не следовало пытаться втиснуть в коротенькую кампанию сторилайн, подходящий для действительно большой игры. В самом деле, какой смысл прыгать в высоту там, где нужно бежать стометровку.

Ей-богу, вы уж либо извольте делать сюжетный режим в стиле последнего Mortal Kombat (в смысле, длинным и «голливудским»), либо не замахивайтесь. Или что-то кардинально новое придумывайте — но вот с этим у SoulCalibur 5 вообще серьезные проблемы. В итоге из плюсов сюжетной кампании можно отметить разве что возможность подраться с болванчиками, которых в других режимах не встретишь. Ну, и еще сюжет будет полезен тем, кто просто интересуется историей вселенной SoulCalibur — с новичками поближе познакомитесь, узнаете, кто кому сын, дочь или ученик. Для галочки пройти можно, но не более того.

Новый год, все те же лица

Казалось бы, смена поколений должна была повлечь за собой кардинальные изменения в составе воинов. И действительно, свеженьких бойцов много, вот только добрая половина из них представляют собой вариации на тему ветеранов или просто известных бойцов. Патрокл и Пирра во многом копируют свою мамочку Софитию, симпатичную гречанку из предыдущих игр, вооруженную щитом и мечом. Девочку Нацу тренировала японская убийца Таки — соответственно, и стиль боя очень знакомый. А китайский генерал Лексиа — дочь Ксаньхуа, и в бою она пользуется китайским мечом, как и ее мамаша. Разве что дизайн этих бойцов новый — и, конечно, новые методы исполнения комбо-атак, новая анимация ударов. В этом смысле SoulCalibur 5 уравнивает новичков и ветеранов — всем придется заново привыкать к обновленным персонажам.

И все-таки — честь и хвала Project Soul за то, что добавили в игру хотя бы несколько оригинальных бойцов, эти девушки и парни стали настоящим украшением SoulCalibur 5. Таков воин Z.W.E.I., в трудные моменты призывающий на помощь духа-оборотня, который отвешивает серьезные плюхи противнику. Такова ведьма Viola, сражающаяся с помощью висящего в воздухе волшебного шара (он контролируется игроком отдельно), а также когтистой перчатки. Наконец, таков и «гостевой» персонаж — Эцио из серии Assassin's Creed. Итальянский убийца — очень грозный противник, отлично применяющий в бою как короткий меч, так и лезвие на руке. Если бы в игре не было этих замечательных ребят, она была бы абсолютно вторичной. Но, тем не менее, для полноценного сиквела столь небольшого количества новичков маловато — тем более, когда он заявляется как «смена поколений».

Впрочем, если вам «каст» игры совсем-совсем не понравился, разработчики предусмотрели отличный редактор для создания собственного персонажа. Можно вылепить хоть свой вариант Фредди Крюгера, хоть анимешную школьницу с самурайским мечом, хоть средневекового рыцаря. В Project Soul не зря гордятся эти редактором — в сетевых схватках очень многие воины наверняка будут пользоваться героями, выращенными именно в нем.

Все будет хорошо, мы продолжаем шоу

Сильно пинать SoulCalibur 5 не хочется — просто потому, что игра-то, по большому счету, очень хорошая. Это именно такой проект, который можно выбрать в качестве одного из развлечений на вечеринках, для компании друзей. Битва в SoulCalibur 5 — настоящий карнавал, яркое, красочное шоу. Невероятно красивые арены, великолепно анимированные персонажи, плавные, эффектные движения, перекаты, уходы в сторону, стильные комбо и суперудары, подбрасывающие противника в воздух (только что самим прыгать нельзя). Удары, срывающие с противника экипировку, вызывающие трещины на полу арен. Настоящие взрывы и всполохи света при выполнении сложных атак. Парирование, возможность вытолкнуть противника за пределы ринга, , обойти врага сбоку... А еще — стремительный игровой процесс. С новой частью SoulCalibur стал еще быстрее, это видно невооруженным глазом.

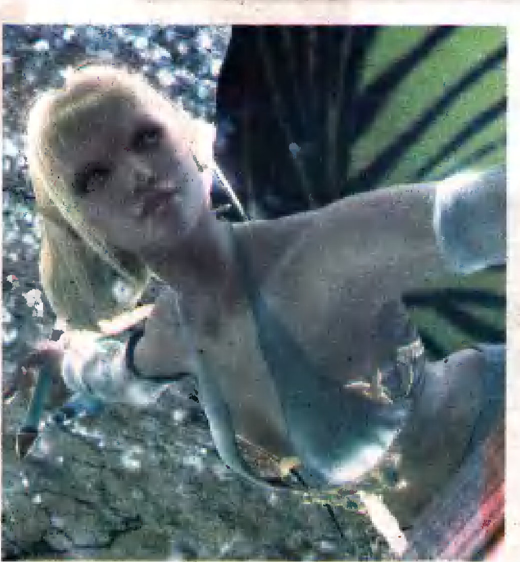
Обзор написан по Xbox 360-версии игры

AlexS

В общем, все, что должно быть в добротном развлекательном файтинге, в SoulCalibur 5 имеется. Если вы фанат данной линейки — получите то, что прекрасно знаете и любите. Если вы никогда прежде не сталкивались с SoulCalibur — стоит начать знакомство именно с пятой части — и потому, что она очень зрелищная, и потому, что она вполне дружественна к новичкам. Но если вы ждали от этой серии развития, новых идей, если вы надеялись, что разработчики вас удивят — тогда вы будете очень разочарованы.







РАДОСТИ:

Великолепная графика
Несколько оригинальных бойцов
Прекрасный редактор для создания персонажей
Быстрый геймплей

ГАДОСТИ:

Слабый сюжетный режим
Мало по-настоящему новых персонажей
Общая вторичность

ОЦЕНКА:

6.5

ВЫВОД:

Добротный файтинг средней руки. Все то, что мы привыкли видеть в SoulCalibur, с минимумом нововведений.

Final Fantasy XIII-2

Жанр: ролевая игра
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix
Похожие игры: серия Final Fantasy
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Официальный сайт игры: finalfantasy13-2game.com

Счастливое число

Final Fantasy XIII-2 имеет с тринадцатой частью сериала не больше общего, чем любая другая игра во вселенной "Последней фантазии". Главная героиня предыдущего проекта появляется на экране лишь в самом начале, чтобы показаться в сверкающих доспехах, засветить антагониста и отправить прибывшего из будущего главного героя к сюжетному старту, да в финале, чтобы предвосхитить появление известной фразы: "Продолжение следует". Единственное, что связывает эти две игры, — набор перерисованных локаций из Final Fantasy XIII, выдающий то ли лень дизайнеров, то ли их желание показать нам знакомые места в иных промежутках времени. Новый проект Square Enix — не что иное, как очередной питомец в экспериментальном заповеднике Fabula Nova Crystallis, где разработчики стараются вывести ролевую игру, вобравшую в себя самое лучшее из непохожих друг на друга западной cRPG и восточной jRPG.

Если в тринадцатой части изнывающий от неторопливо развивавшегося сюжета игрок буквально не знал, куда себя деть и чем себя развлечь, то Final Fantasy XIII-2 выделяется на фоне предшественницы куда более обширными возможностями для проявления свободы воли. Теперь можно не только выбрать, в какую локацию в следующий раз ткнуть своим любопытным носом, но и по своему усмотрению решить, каким вариантом ответа продолжить диалог (что, впрочем, никак не повлияет на сторилайн), и это не считая того, что на уровнях периодически встречаются побочные задания.

Идея с путешествиями во времени пришлась на руку сценаристам именно в плане вариативности прохождения, но им пришлось пожертвовать внятностью и последовательностью. Синопсис больше напоминает конфетти, чем внятное повествование, и здорово отдает элементарными приемами истощенных фантазией рассказчиков: намешать всего и побольше, подкинув не один рояль в кустах, воображая, что это придаст действию интригу и напряженность. Богатство сюжетной составляющей Final Fantasy XIII легко можно было упустить за невнимательностью к мелким деталям — в Final Fantasy XIII-2 на историю лучше и вовсе не обращать никакого внимания. Сопоставить между собой разрозненные и невразумительные полунамеки слишком просто, но это никоим образом не превращает мешанину в хоть сколько-нибудь вызывающую любопытство фабулу, а диалоги, по признанию самого Мотому Ториямы, в большинстве своем носят лишь эстетическую функцию. Прохождение, слегка сократившееся в протяженности, лучше посвятить удовольствию от непосредственно игрового процесса.

Парочка новых героев — тот самый пришелец из будущего Ноэль, отправленный Лайтнинг к своей сестре Сэре (вторая главная героиня) — это, конечно, не полная партия, но других персонажей не будет. Недостающую ячейку занимает один из многочисленных представителей местного бестиария, что вносит в закостенелую боевую механику серии столь долгожданную новизну. Подбирать удачные комбинации для той или иной потасовки можно хоть до бесконечности — варьировать миньонов позволено прямо во время боя, меняя огневую поддержку на дополнительную защиту или наоборот. Новые монстры появляются в копилке по мере прохождения, но никто не мешает сразу сунуться через портал на локацию, где парочке главных героев неминуемо начистят физиономии в первой же серьезной потасовке, и заарканить помощника посильнее — баланс это не особо портит, а сам факт приятен. Кроме того, ограничения в дрессуре питомцев (каждый из них обречен на одну профессию от начала и до конца игры) совершенно прекращают волновать, когда оказывается, что ты волен по своему желанию и усмотрению производить селекцию — скрещивать между собой различных монстров и смотреть на результат.





Традиционное для серии развитие персонажей не вызывает никаких вопросов, но с точки зрения отыгрыша роли парочка героев получилась на редкость скучной и прозаичной — балагур (хорошо, что хоть не тупоголовая гора мышц) мужского пола и типичная милая девочка-спутница. С полудюжиной основных персонажей из Final Fantasy XIII это не идет ни в какое сравнение, а появляющиеся всего несколько раз за прохождение и вновь уходящие за кулисы Лайтнинг и Каиус Баллад полностью затмевают Ноэля и Сэру — за актерство приходится почти полностью отдуваться отвечающей за торговлю дамочке-фурри. В Final Fantasy XIII-2 урезали и количество CG-роликов, но зато вставили массу интерактивных сцен в потасовки, что здорово подсобило проекту по части динамики и зрелищности боев. Сокращение масштабов и кинематографичности в угоду игровому процессу позволило запихать новинку всего на один диск в версии для Xbox 360, и у обладателей платформы от Microsoft есть и более основательные причины радоваться — картинка в вариантах для обеих платформ не имеет ни одного принципиального различия.

Интерес в Final Fantasy XIII-2 — это интерес исследователя, не знающего, куда его выкинет очередной портал. Если удастся настроиться с проектом на одну волну, то залипнуть в очередной вариации мира "Последней фантазии" можно не хуже, чем в каком-нибудь The Elder Scrolls 5: Skyrim: выдумывай тактические схемы, комбинируй добрых полсотни доступных питомцев, отыскивай запрятанные по углам секреты, время от времени возвращайся в сценарии на шаг назад, старайся перепройти уровень каким-нибудь иным способом... Небольшая разветвленность, прибавившая в скорости и эффектности боевая механика и случайные битвы дают очевидный результат — в отличие от оригинальной тринадцатой части, в Final Fantasy XIII-2 попросту увлекательно играть. К сожалению, за это пришлось расплатиться классными персонажами, сюжетными роликами и сценарием в целом.

Обзор написан по PS3- и Xbox 360-версиям игры

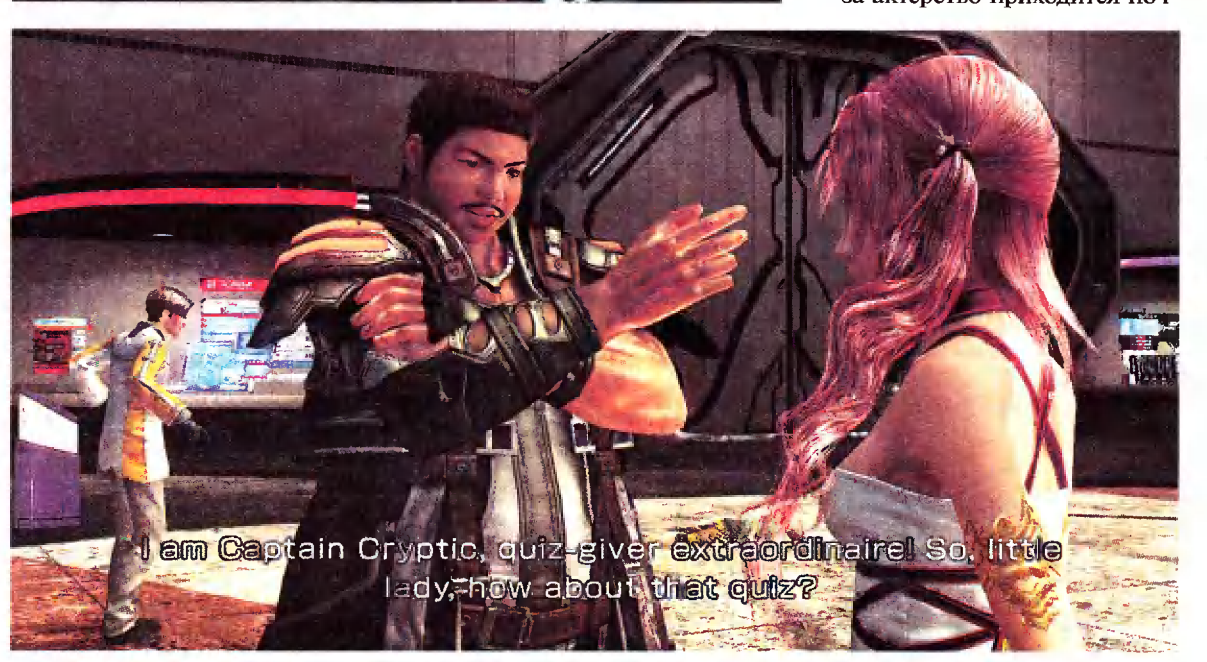
Слава Кунцевич

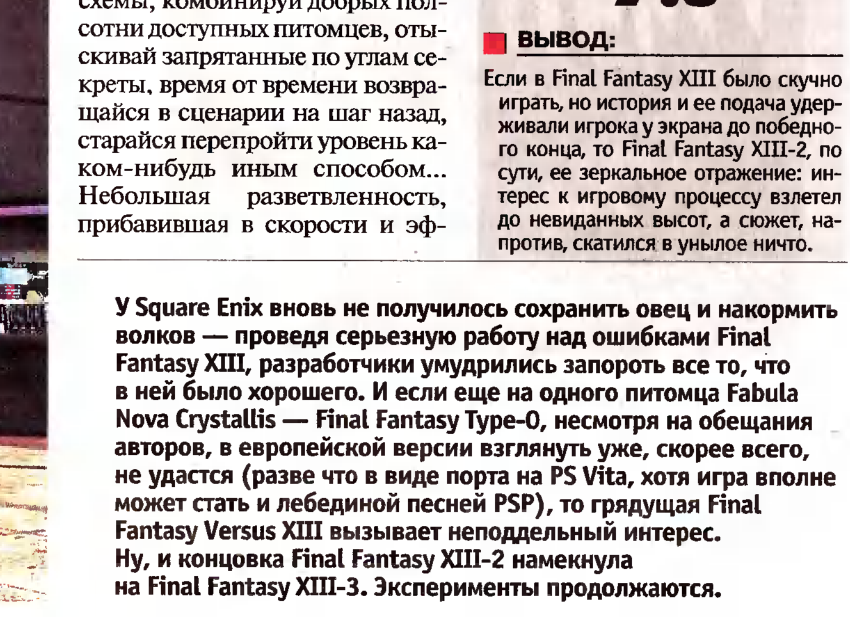
РАДОСТИ:
Динамичные умные бои
Множество различных миров
Легкая нелинейность
Появление в партии монстров из бестиария

ГАДОСТИ:
Убогий рваный сюжет
Пара главных героев скучна

ОЦЕНКА:
7.0

ВЫВОД:
Если в Final Fantasy XIII было скучно играть, но история и ее подача удерживали игрока у экрана до победного конца, то Final Fantasy XIII-2, по сути, ее зеркальное отражение: интерес к игровому процессу взлетел до невиданных высот, а сюжет, напротив, скатился в унылое ничто.





У Square Enix вновь не получилось сохранить овец и накормить волков — проведя серьезную работу над ошибками Final Fantasy XIII, разработчики умудрились запороть все то, что в ней было хорошего. И если еще на одного питомца Fabula Nova Crystallis — Final Fantasy Type-0, несмотря на обещания авторов, в европейской версии взглянуть уже, скорее всего, не удастся (разве что в виде порта на PS Vita, хотя игра вполне может стать и лебединой песней PSP), то грядущая Final Fantasy Versus XIII вызывает неподдельный интерес. Ну, и концовка Final Fantasy XIII-2 намекнула на Final Fantasy XIII-3. Эксперименты продолжаются.

Жилище настоящего героя

«Мой дом — моя крепость. Там и сокровищница, и оружейная, и пыточная...»

Неизвестный герой

Своими похождениями виртуальные герои нередко способны накрепко приковать к экрану. Игрок ощущает связь с протагонистом и с головой уходит в пучину событий. Но разработчикам под силу сделать связь еще прочнее, а погружение — глубже. Для этого стоит добавить некоторые, на первый взгляд, неважные детали: небольшой флешбек способен здорово оживить протагониста, а показ бытовой сценки раскроет его для геймера. А если в игре можно посетить жилье центрального персонажа, то уровень сближения его с играющим возрастает в 2,5 раза — результат исследования редколлегии «ВР». Конечно, некоторые приблуды вроде хмурого Кратоса обходятся без надежных стен и крыши. Конечно, квартиры не нужны в линейке Call of Duty, там бойцы выскакивают из вертолета, только чтобы взорвать что-нибудь, и с глазами навыкате несутся обратно. Но сегодня речь пойдет о героях солидных, зажиточных. Точнее — об их уютных жилищах.

10. «Пентхаус» Романа, игра GTA 4



Паспорт объекта: Вообще-то изначально речь шла именно о пентхаусе. В письмах своему кузену Нико эмигрант из Сербии Роман хвастался своими многочисленными достижениями: роскошным жильем, элитными автомобилями, девушками модельной внешности. Когда в США — Страну Возможностей — направился Нико Беллик, вернувшийся с войны, все оказалось несколько иначе. Роман привез двоюродного брата в свое жилище, и Нико понял, что все рассказанное о сладкой беззаботной жизни — одно большое преувеличение. Оказалось, что Роман — всего лишь один из таксистов мегаполиса Либерти-Сити, да и «бомбила» из него самый выдающийся. Квартира, в которой предстояло остановиться Нико, оказалась неприбранной тесной «однушкой» с продавленным диваном и хитрыми тараканами. Зато разработчики GTA 4 поместили там самый настоящий телевизор, и, учитывая возможность сохранять прогресс только на упомянутом диване, берлога Романа стала для игрока настоящим островком спокойствия в бушующем море жизни большого города.

Особенности: Квартира Романа является ярким доказательством того, что американская мечта не дается в руки сразу. С обшарпанных стен начинается развитие сюжета одного из лучших экшенов в истории игр.

9. Квартира Карателя, игра The Punisher



Паспорт объекта: Герой комиксов Marvel Каратель проживает в квартире без излишеств, но по-штатовски просторной. Жесткий (и жестокий) борец с преступностью сильно выделяется на фоне собратьев по рисованному цеху. Он серьезен, немногословен, лишен спецспособностей, маски и ярких лосин. Поэтому в его жилье вы не увидите ничего лишнего. Одна из стен приспособлена под оружейный стенд — оружия в игре много и оно неплохо реализовано. Аккуратно развешаны вырезки из газет, из которых можно узнать о похождениях, собственно, Карателя: кого из мафиози он скормил акуле в океанариуме, кого принес в жертву на ацтекском алтаре в историческом музее, кого без изысков постучал головой об асфальт... Письменный стол отведен для планирования акций кровавых, но справедливых.

Особенности: Квартира Карателя была частично разрушена во время схватки со злодеем Русским. Герою повезло, что по его душу не пришел злодей Белорус. Белорусы более старательны, от жилья Карателя вообще ничего не осталось бы.

8. Пожарное депо, игра Ghostbusters: The Videogame



Паспорт объекта: Когда профессор Питер Вэнкман, исследователь паранормальной активности, решил открыть агентство по отлову бесплотных хулиганов, его команде понадобились база, офис и штаб-квартира. Все это под одной крышей объединилось в здании старого опустевшего пожарного депо. Неунывающая четверка — а в отличной игре от студии Terminal Reality это уже пятерка — проживает в двухэтажном строении старинной архитектуры; о борцах с огнем там живо напоминает шест, по которому можно быстро спуститься. Жилые помещения для охотников, место секретарши, гараж для легендарного авто «Экто-1» — все на месте, и удивляться тут нечему. Но! Повсюду расставлены и развешаны трофеи борцов с нечистью, вроде огромного портрета побежденного демонического князя Виго, который и в нарисованном виде что-то угрюмо бухтит. По штаб-квартире разгуливают паранормальные штаны, а в подвале безобразничает обжора Лизун.

Особенности: Оказалось, что дом с привидениями — не обязательно мрачный замок. Пожарное депо вполне сгодится, только рулят там не призраки, а охотники на них.

7. Замок Налии, игра Baldur's Gate 2: Shadows of Amn



Паспорт объекта: Перефразируя известное высказывание, лучший замок — замок, отбитый у монстров своими руками. Когда играющий в одну из лучших RPG нашей планеты странствовал по просторам Фаеруна в поисках наживы и приключений на филейные части закаленного в боях тела, к нему за помощью неожиданно обращалась девушка Налия. Оказывалось, что ее родной дом, то есть скромный огромный родовой замок, захвачен ордой плотоядных невоспитанных монстров и бедняжке пришлось покинуть родимый очаг, чтобы не быть зажаренной в нем же. Придя даме на помощь, игроку приходилось иметь дело с плотной толпой высокоуровневых чудовищ, которые облюбовали этажи и подвалы. После трудного боя (тролли, между прочим, одни из опаснейших тварей D&D — они бессовестно регенерируют) мы с полным правом могли считать отвоеванный замок своим домом, благо Налия на этом настаивала. Боялась, небось, что за убитых троллей придут мстить родичи и дружки. Измученным походной жизнью приключенцам доставались мягкие кровати, надежные каменные стены и, что немаловажно, сундуки для хранения награбленного, то есть отвоеванного, добра.

Особенности: Главный герой, дитя бога убийств Баала, обречен на жизнь, полную опасных приключений и постоянной борьбы. Тем ценнее момент нажатия на кнопку «Отдых» в уюте укрепленного замка. А капитан замковой стражи, спешащий на помощь в случае опасности, и вовсе вышибает слезу.



6. Башня Зла, игра Overlord 2

Паспорт объекта: Порядочному Темному Властелину по уставу положено жить в высокой зловещей башне — вспомните хотя бы бедолагу Саурона. Повелитель озорных и не совсем адекватных гоблинов из замечательной игры Overlord 2 заселился в свою башню в не самый удачный момент. Башня требовала капремонта, как пятиэтажка в Шабанах. Но усилиями игрока Империя Зла (Зла?) уверенно становилась на ноги, и резиденцию Повелителя можно и нужно было привести в порядочное инфернальное состояние. К финалу игры, когда Повелитель радикальными методами урезонивал эльфов, гномов и хоббитов, Башня могла быть украшена многочисленными статуями, закованные в броню ноги хозяина топтали роскошные ковры, седалище можно было пристроить на роскошном троне, а вершину нашего жилья венчал мрачный шпиль. В подземельях можно было принести в жертву счастливых от такого внимания миньонов, чтобы вселить их души в свежевыкованный в собственной кузне Адский Демонический Невероятный Меч. Впрочем, ничто человеческое Властелину не чуждо, и в опочивальне на огромном ложе ждала верная жена.

Особенности: Башню в Overlord 2 можно отстроить чуть ли не с нуля. А потом под величественную музыку окинуть свое жилье взглядом, привычно пнуть ногой шута и отправиться нести зло в фэнтезийное общество.

5. Квартира Лукаса, игра Fahrenheit



Паспорт объекта: В оригинальном, незаурядном, революционном и, чего уж там, просто великолепном проекте Fahrenheit большое внимание уделяется психологическому состоянию героев. Если оно опустится ниже критического уровня, крыша персонажа уедет в бессрочный отпуск и игра закончится. Когда Лукас Кейн попал в жуткую передрягу с окровавленным ножом и мертвым очкариком, его квартира стала для него единственным надежным убежищем и оплотом стабильности. На пятки Лукасу наступала назойливая полиция, мрачная мистика решительно вторгалась в спокойную повседневную жизнь — и нежелезные нервы простого парня стали рваться, как перетянутые струны. Но в своей уютной скромной обители Кейн мог восстановиться и спокойно перевести дух. Когда по телевидению шли криминальные сводки с объявлением его в розыск и героя обуревала паника, стоило глубоко подышать, опрокинуть стакан молока (да-да, именно молока), врубить музыку, а лучше самому сыграть на гитаре. Таким нехитрым способом и до финальных титров можно было добраться.

Особенности: Что бы там ни бубнели в усы и бороды Фрейд с Юнгом, но нервного срыва Лукас Кейн может избежать, просто заперев за собой дверь собственного жилья.

4. Фрегат «Нормандия», игра Mass Effect



Паспорт объекта: Дом капитана там, где его корабль. Герой галактики Шепард, которого знают и любят юные геймеры, зрелые геймеры и геймеры пенсионного возраста, буквально живет на службе. Космический фрегат «Нормандия» патрулирует безбрежный звездный простор, и его доблестный капитан всегда готов направить корабль навстречу любой угрозе. Нет, возможно, на Земле у Шепарда есть коттедж или квартира, но вы можете представить себе знаменитого вояку спешащим поутру в деревянный домик с вырезанным в двери сердечком или режущим морковку на кухне? Место Шепарда — на капитанском мостике. Команда BioWare старательно смоделировала все три палубы корабля, и игрок вскоре чувствовал себя на «Нормандии» как дома. Космический фрегат поражал какой-то реалистичной, если можно так сказать, атмосферой; ставший модным ретрофутуризм на борт не пустили, вокруг изящный дизайн и голографические панели. Присутствует ощущение, что где-то рядом, под обшивкой, вертятся фантастические механизмы, какая-нибудь Адронная Халахупа, к примеру. А члены экипажа — персонажи объемные и емкие, один пилот Джокер чего стоит: он — собирательный образ лихих асов XX века. Для релаксации же предусмотрена капитанская каюта, где можно спокойно попялиться на аквариумных рыбок, отдыхая от страстей вселенского масштаба.

Особенности: В самом начале второй части Mass Effect «Нормандия» была безжалостно уничтожена загадочными агрессорами. Но Шепард, собранный по кусочкам и ошметкам, встал за штурвал «Нормандии-2».

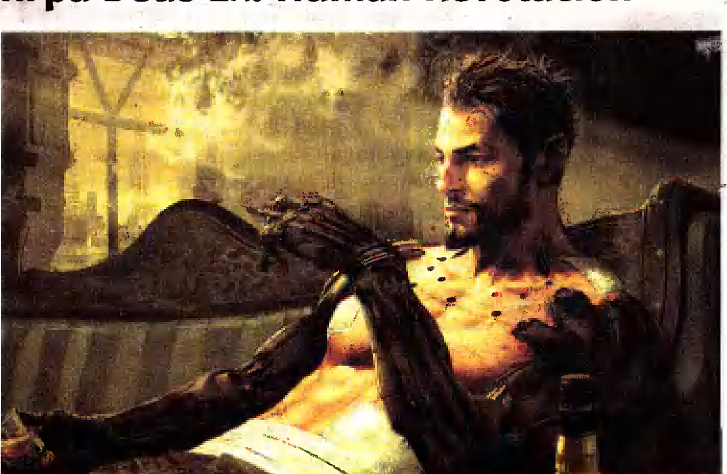
3. Конспиративные квартиры Тортона, игра Alpha Protocol

Паспорт объекта: Порядочному шпиону, кроме шикарных автомобилей, не менее шикарных женщин и чудо-гаджетов, полагается иметь конспиративную квартиру. Без секретной крыши над головой агент и не агент вовсе, а так, бомж злокозненный. Неоднозначно встреченная игровыми критиками и комьюнити RPG Alpha Protocol сильна сеттингом и сюжетом, и сюжет этот хорошенько помотал спецагента Майкла Тортона по земному шару. Москва, Рим, Тайвань — везде у Майкла есть первоклассная конспиративная квартира. Тортон — агент высшего класса, и его тайное жилье ему под стать. Интерьер у всех квартир различается, московское убежище вы не спутаете с римским. Доступны выдвижные стойки с оружием, суперкомпьютер для заказа товаров первой шпионской необходимости, компактная гримерка, которая позволяет перевоплотиться хоть в голливудского актера Тима Карри, хоть в исторического проходимца Гришку Распутина. Прекрасный вид из окна на местные красоты прилагается.



Особенности: Старина Штирлиц-Исаев, изо всех сил приближая 9 мая 1945 года, обходился одной квартирой. У Майкла Тортона их три. Не по средствам нынче живут шпионы...

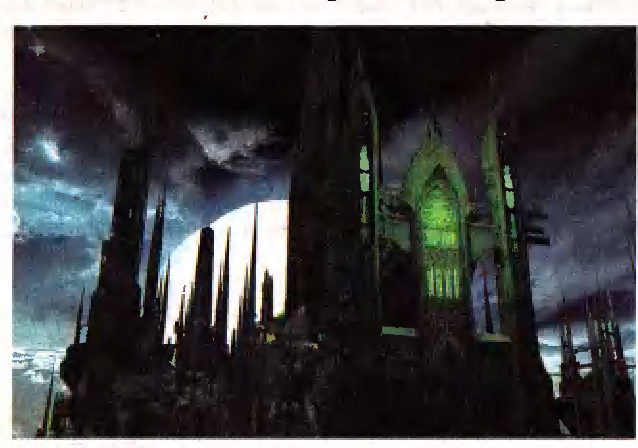
2. Квартира Адама Дженсена, игра Deus Ex: Human Revolution



Паспорт объекта: Фантастика ближнего прицела редко рисует голубое небо и радугу в нем. Триквел легендарной игры Уоррена Спектора — не исключение. Человечество болезненно переживает очередную техническую революцию, и кибернетические имплантанты вызывают острые противоречия в измученном обществе. Общая же картина весьма плачевна: уровень жизни — ниже линолеума, потребительская корзина похожа объемом на дамскую косметичку, буйный рост преступности, все дела. Но шеф службы безопасности процветающей корпорации Адам Дженсен — это вам не механизатор колхоза «Выхлоп Ильича». Дженсен относится к социальной элите, в его жилах течет голубая кровь (эй, на галерке, без пошлостей!). Под стать герою и его жилье: высокие потолки, простор, огромные окна с опускающимися роллетами, берегущими глаза от электрического света неспящего мегаполиса. Просторная кровать, на которой наверняка приятно валяться, сжимая в металлической руке стакан из тонкого стекла. Обязательные свечи на столе и не менее обязательный сейф-тайник за телевизором. Непременный холостяцкий бардак на кухне.

Особенности: Художники и дизайнеры последнего Deus Ex отлично поработали над интерьерами помещений. Их стараниями игрок чувствует мощный контраст между жилищем Дженсена и царящей в массах бедностью. Что же вы хотели: Адаму по статусу не положено ютиться в «хрущевке».

1. Замок нежити, игра Heroes of Might & Magic V



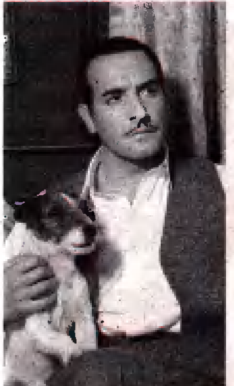
Паспорт объекта: Сколько бы стрел ни летело в сторону пятой части популярнейшего сериала из баллист поклонников третьей части, одно неоспоримо — штатные художники Nival нарисовали великолепные замки. Под эпическую музыку камера облетала имперскую цитадель с гигантской статуей архангела, подземный город темных эльфов, отстроенный сверху вниз, парящий в облаках полис пижонов волшебников. Особо удался замок нежити, в котором, согласно сюжету, проживали такие незаурядные личности, как некромант Арантир. Замок этот вобрал все черты хоррор-готической архитектуры и еще немного сверх того. На фоне бледной луны высилось множество тонких шпилей, среди которых сновали всенепременные стаи летучих мышей. Мрачную скалу, на которой расположилась резиденция чародея, облепили уместные по такому случаю постройки: полуразвалившиеся склепы, обветшалые усыпальницы и неухоженные кладбища. Кроме хозяина-чернокнижника, замок полон других обитателей: оживших скелетов, неугомонных зомби, заносчивых личей и других дружелюбных пушистых созданий. И вампиры там живут самые настоящие, а не те гламурные бисексуалы из известной девчачьей книжной серии.

Особенности: Замок нежити из пятых «Героев» — образцово-показательная обитель зла без изъяна. На покупку такого замка каждый порядочный некромант без лишних сомнений взял бы кредит под любой процент, даже под самый вурдалачий.

Алексей Корсаков

"Оскары" розданы

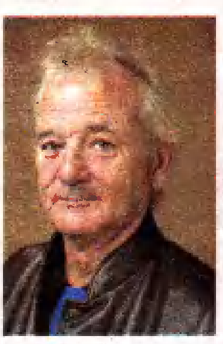
26 февраля, как по расписанию, свершилось одно из ведущих событий мирового кинематографа — в очередной, уже в 84-й раз, были объявлены лауреаты премии американской Академии кинематографических искусств и наук. После неудачного прошлогоднего эксперимента с молодыми ведущими хозяином церемонии уже в девятый раз выступил известный актер и продюсер Билли Кристал. Изначально предполагавшийся на этот пост Эдди Мерфи был вынужден самоустраниться в связи со скандалом вокруг гомофобских речей отставного продюсера церемонии Брэтта Ратнера. По традиции, вручение наград проходило в лос-анджелесском театре "Кодак" (однако уже в следующем году празднество переедет).



84-я церемония "Оскара" стала своеобразным триумфом французского кино — черно-белый немой "Артист" праздновал победу в пяти номинациях, в том числе став лучшим фильмом ушедшего года. Мишель Хазанавичус был признан лучшим режиссером, актер Жан Дюжарден унес домой статуэтку за лучшую мужскую роль, а композитор Людовик Бурс — за лучшую музыку к фильму. Ровно столько же "позолоченных болванов" получила лента Мартина Скорсезе "Хранитель времени", однако все они носят технический характер: академиков впечатлила работа оператора Роберта Ричардсона и художника-постановщика Данте Ферретти, визуальные эффекты, а также звук и его монтаж. Роль "железной леди" Маргарет Тэтчер принесла уже третью награду Мэрил Стрип, тем самым сделав ее самой оскароносной актрисой после Кэтрин Хепберн. Награды за лучшие роли второго плана отошли Октавии Спенсер за фильм "Прислуга" и Кристоферу Пламмеру ("Начинающие"). История веселого хамелеона Ранго удостоилась признания как лучшая анимационная картина, а лучшим фильмом на иностранном языке стала иранская лента "Развод Надера и Симин".

Не обошлась церемония и без эксцессов. Так, после долгих препирательств с членами Академии мероприятие "почтил" своим присутствием адмирал-генерал Аладин — вернее, актер Саша Барон Коэн в образе этого персонажа из своей ленты "Диктатор". Да не просто пришел, а еще и рассыпал на красную дорожку якобы прах почившего лидера КНДР Ким Чен Ира. Ну а история с Анджелиной Джоли и ее правой ногой вообще стала новым популярным Интернет-мемом.

Мюррей отказался охотиться за привидениями



Создатели третьей части культовой комедии "Охотники за привидениями" отказались от дальнейших попыток привлечь Билла Мюррея в проект. Будучи одним из ведущих актеров оригинальной дилогии, он, в отличие от своих коллег Дэна Эйкройда, Харольда Рэймиса и режиссера Айвана Райтмана, наотрез отказался иметь с триквелом что-либо общее. Но это не означает, что "Охотников за привидениями 3" пора списывать со счетов. Студия по-прежнему заинтересована в проекте, прочие участники оригинальной дилогии также полны энтузиазма — глядишь, все еще может получиться.

Пиратство — не порок

Как гласит известная поговорка, лень — двигатель прогресса. Можно перефразировать это высказывание и заявить, что двигателем бизнеса в медийной сфере является не что иное, как... пиратство. Именно к такому выводу пришли участники конференции независимых производителей контента, прошедшей в Канаде. *"Мы постепенно приходим к пониманию того, что делает пиратство и файлообмен, а именно — создает новые рынки, помещает контентный бизнес в новые условия, помогает не только малому предпринимательству в этой области, но и самым крупным производителям контента"*, — так выразил общую позицию руководитель компании Jumpwire Media Гэвин МакГэрри. Основной идеей конференции было то, что борьба с нелегальным распространением информации силовыми методами бесперспективна без соответствующего реформирования бизнеса, а именно ценовой политики. *"Если вы сможете сделать ваш контент общедоступным, о пиратстве можно будет забыть"*, — заявил эксперт Роберт Терсек.

Холмса лихорадит

Несмотря на негодования британских кинематографистов, американская версия современных приключений Шерлока Холмса под названием "Элементарно" все-таки состоится. Корни нового творения канала CBS растут из английского "Шерлока", однако, чтобы по максимуму избежать параллелей и, как следствие, судебного преследования, создатели решили кардинально перетряхнуть всю концепцию.

По сюжету, Холмс покидает Англию и отправляется в Штаты, дабы пройти курс лечения от наркозависимости. Там он попутно начинает консультировать нью-йоркскую полицию вместе со своей новой подругой — доктором Джоан Ватсон. Да-да, новый Ватсон будет женщиной, да еще и с восточным лицом актрисы Люси Лью. На фоне подобного вопиющего попрания основ даже прочие "завороты" продюсеров CBS приобретают невинный характер. Роль легендарного сыщика в американской версии отошла британскому актеру Джонни Ли Миллеру, а над сюжетом работает сценарист сериала "Медиум" Роберт Доэрти.

Скончался художник "Звездных войн"



Любой поклонник фантастической саги Джорджа Лукаса при любых обстоятельствах узнает те яркие образы, которыми наполнена легендарная серия. Ральф МакКуорри, человек, подаривший нам все это великолепие, умер. Ему было 82 года. Космическая тематика привлекала МакКуорри с самого детства, получая выход в его страсти к рисованию. Своими работами он привлек внимание тогда еще молодого Лукаса, что и положило начало их тесному сотрудничеству. Именно так на свет появились ставшие культовыми образы Дарта Вейдера, Чубакки и прочих колоритных личностей мира "Звездных войн". Более того, именно по его рисункам Индиана Джонс искал таинственный утраченный Ковчег. "Парк Юрского периода", "Инопланетянин", "Близкие контакты третьей степени" — все эти фильмы могли бы выглядеть по-другому, если бы не талант Ральфа МакКуорри.

Махинатор "Николсон"

В фильме "Быть Стенли Кубриком" персонаж Джона Малковича весьма успешно "надувал" окружающих, выдавая себя за известного режиссера. Похожий случай на днях произошел в Бразилии. Сотрудниками полиции был задержан Рикардо Серхио Фрейре де Баррос. Мошенник умудрился открыть несколько банковских счетов и получить ряд крупных кредитов по поддельным документам, на одном из которых красовалась фотография Джека Николсона. Стоит ли говорить, что никакого внешнего сходства между злоумышленником и известным актером нет и в помине? Как сотрудники банков не заметили столь явного обмана — загадка природы.

Алексей Апанасевич

Другой мир: Пробуждение

Название в оригинале: Underworld: Awakening
Жанр: ужасы, боевик
Режиссер: Манс Марлинд
В ролях: Кейт Бекинсейл, Стивен Ри, Майкл Или, Тео Джеймс, Индия Айли, Чарльз Дэнс, Сандрин Холт, Кристен Холден-Рид, Джейкоб Блэр, Адам Рейд
Продолжительность: 85 минут

«Вампиры и оборотни теперь не страшные монстры, убивающие людей, — это болезнь...»

Четвертая часть истории о войне вампиров и оборотней разрушает нынешние стереотипы, к которым привыкли фанаты и тех и других. Здесь нет ни нудных сопливых историй о том, как два бравых парня с нестандартными способностями полюбили одну красавицу и никак не могут ее поделить, ни исторических событий, произошедших в далеком прошлом, ни всей этой пафосной красоты, присущей вампирским сагам. «Другой мир: Пробуждение» — это просто хороший ужастик. По крайней мере, воспринимать вампиров и оборотней как милых нежных существ, честно старающихся не лакомиться вопреки своей природе человечинкой, точно после этого фильма не будешь.



Начинается вся история с того, что люди, наконец-то узнавшие о существовании монстров, открывают активную охоту на них. И если присмотреться, то можно найти достаточно сходств «Пробуждения» с той же «Обителью зла». Обрывчатые сводки новостей о мировой катастрофе, активные действия военных по уничтожению обеих рас, хаос и разруха. Но более всего «Другой мир» смахивает на упомянутую серию тем, что вампиры и оборотни перестали быть просто чудовищами, охотящимися на людей. Теперь они — инфицированные неизвестным вирусом существа, средство для излечения которых активно ищет человечество. Такое начало заставит ярых поклонников историй о войнах между вампирами и оборотнями немного остыть и потерять интерес к дальнейшему сюжету: по идее, все должны банально объединиться против угрозы. Но не тут-то было — к середине ленты все возвращается на круги своя. Но об этом чуть позже.

Итак, настигнутые нежданной войной и новой напастью Силин и Майкл пытаются бежать из города, но прыткие людишки умудряются захватить наших героев в плен. Спустя некоторое время Силин просыпается в лаборатории, находясь в криогенной камере, благодаря счастливой случайности и находит свой боевой костюмчик в шкафах с разнообразными препаратами, что само по себе достаточно странно: кому могло прийти в голову хранить рядом с медикаментами наряд опасного вампира? Одевшись и экипировавшись, Силин покидает корпорацию, оставив за собой кучу трупов, и пытается отыскать любимого. На пути ей встречаются выжившие вампиры, непонятно откуда взявшиеся после полного истребления ликаны и маленькая девочка, которая радостно сообщает нашей барышне, что та ее мать. Сбежать Силин из лаборатории помогла именно эта девочка, и выпустили вампиршу коварные людишки лишь для того, чтобы найти ее чадо, так как мать и дочь связаны. И все бы ничего, вот только авторы упустили одну важную деталь: как мертвая Силин вообще могла родить ребенка, находясь 12 лет в криокамере?

Но опустим эту нестыковку и вернемся к сюжетной линии. Казалось бы, мама и дочка сбежали, нашли группу прячущихся вампиров, люди до них добраться не могут, оборотни вымерли, а если и нет, то Силин со своим чадом и новым знакомым прибили тройку оставшихся. И вновь большое «но». Не видать матери-вампирше и дочери-гибриду счастья, за ними опять кто-то охотится. Да — да, знаю, привыкшие к тому, что оборотни давно отбросили свои лапки, зрители решили было, что это неугомонные людишки, однако — нет. В логове вампиров появляются ликаны, среди которых один необычайно большого размера и невероятной силы. Вот тут интерес к картине загорается снова.

Дочурку Силин забирают для опытов оборотни, а сама «счастливая» мать знакомится с полицейским, от которого узнает, что опять всему виной ликаны, а никакие не люди. Оборотни ищут способ сделать себя неуязвимыми и править миром как высшая раса, используя при этом девочку-гибрида. Непорядок, решает вампирша — и отправляется громить лабораторию ради спасения своего отпрыска и уничтожения ликанов; ее напарником в этом деле становится тот самый полицейский. Дальше — много боев, крови, трупов, мама и дочка вместе разносят всю корпорацию ликанов, находят папочку — и грандиозный финал. Ура, «наши» победили. На крыше разгромленной лаборатории Силин и дочка обещают — наверняка уже в «Другом мире 5» — сражаться с оборотнями, пока вампиры не захватят мир.

В целом, если опустить некоторые моменты, где «Пробуждение» очень напоминает другие популярные боевики — взять хотя бы сцену, в которой главная героиня оживляет убитого вампира, засунув руку ему внутрь и запустив сердце (почти как делал Нео в «Матрице»), и ошибки, вроде размножения вампиров естественным способом, фильм достаточно интересен. Да и недочеты с лихвой компенсируют красочные драки и великолепные спецэффекты.

Еще один плюс — возвращение в серию Кейт Бекинсейл. Ходили слухи, что после второй части актриса отказалась принимать участие в третьей и последующих картинах из-за увечий, полученных во время съемок «Эволюции». Тогда Кейт на время пришлось заменить невероятно похожей на нее Роной Митрой — бывшим «воплощением» Лары Крофт. Но слухи есть слухи, а мисс Бекинсейл, звезда «Другого мира», снова с нами, чему фанаты будут несказанно рады.

Татьяна Лобан

Не стоит бояться слегка скомканного начала. Посмотрев «Другой мир: Пробуждение», вы не решите, что потратили время зря. Вот такими должны быть настоящие вампиры и оборотни. Учитесь, авторы любовных историй о подобных монстрах, как нужно писать и снимать.

О кино в кино.

Премьеры марта: “Мамы”, “Одинокий остров”, “Женщина в черном” и остальное весеннее умиление

Салют, белорусский киноман! Спустя четыре месяца вынужденного “отпуска” кинопрокатной рубрики я снова рад нашей встрече на страницах частично восстановленной в объеме газеты. С той поры утекло немало времени и произошло огромное количество событий в мире кино и шоу-бизнеса, но ты малый смышленый и наверняка обо всем этом уже знаешь. А если кратко, фаворитом недавно прошедшей церемонии награждения премией “Оскар” стала французская ретро-мелодрама “Артист”, покоривший байнет патриотический мультфильм “Будзьма беларусамі!” стал победителем минского фестиваля “One Short Film Fest” в номинации “Анимация”, а на “Евровидение-2012” от Беларуси поедет поп-рок группа Litesound. Но да бог с ним, с шоубизом, давай лучше посмотрим, что нам приготовил минский кинопрокат к началу весны. Серьезного кино в марте не будет, увы. Зато мейнстрима и развлечений хоть отбавляй: десяток комедий, в диапазоне от рафинированных ромкомов до бойких пародий, пара стереоскопических блокбастеров — “Гнев Титанов” и “Джон Картер”, анимация “Лоракс”, озвученная самим Дэнни ДеВито, эстонско-белорусская мелодрама “Одинокий остров” и готический ужас “Женщина в черном” с распрощавшимся, наконец, с “поттерианой” Дэниелом Редклиффом. Итого — 17 премьер, что не так уж и мало для нашего кинорынка. А теперь обо всем этом более скрупулезно.


Клятва


Лоракс


Тот еще Карлосон!

Первая прокатная неделя застала нас **1 марта** сразу четырьмя комедиями, нацеленными на разные аудитории. Охочим до романтики зрителям выдали мелодраму **“Клятва”** Майкла Сакси, в которой герой Ченнинга Татума постарается влюбить в себя свою жену (Рейчел МакАдамс), впавшую в амнезию после автомобильной катастрофы. В том же ключе исполнена и французская романтическая комедия **“Нежность”** с Одри Тоту, героиню которой безуспешно пытается покорить ее коллега по работе Маркус. Кроме терзаний на любовном фронте, ожидаются муки сыновьей привязанности. Этой задачей накануне праздника 8 марта займется альманах российского производства — **“Мамы”**, в восьми новеллах которого главной мотивирующей силой станет самый дорогой на свете человек. Ну а тем, кого рыдания и розовые сопли совсем не интересуют, могут посетить дебютную комедию Егора Баранова **“Самоубийцы”**. Картина хоть и страдает невнятным сценарием и слабой режиссурой, но доставить удовольствие своим черным юмором вполне сможет.

2 марта ограниченным прокатом вышла драма **“Одинокий остров”** эстонского режиссера Михкеля Ульмана, снятая при поддержке киностудии “Беларусьфильм”. Фильм рассказывает пять взаимосвязанных друг с другом историй, лейтмотивом каждой из которых являются воспоминания о прошлом и щемящее чувство одиночества. Кстати, картина представляла на прошедшем недавно 62-ом Берлинском международном кинофестивале Эстонию.

Второй прокатный четверг припадает на праздничный день — **8 марта**, так что отбоя от публики явно не будет. Для семейного просмотра подойдет мелодраматическая комедия **“Мы купили зоопарк”** Камерона Кроу, снятая по мотивам книги Бенжамина Ми. Согласно синопсису, обремененный семейными проблемами герой переезжает в дом, рядом с которым осел небольшой зоопарк. Помимо семейных проектов, ожидается показ мультфильма **“Лоракс”** об одноименном рыжем существе — поборнике природы. Кроме того, в этот же день стартует эпического размаха фэнтезийно-фантастический проект студии Disney **“Джон Картер”**, снятый автором оскароносной анимации “ВАЛЛ*И” Эндрю Стэнтоном. Еще до полноценной премьеры картины критики кардинально разошлись во мнениях насчет успешности экранизации одноименного рассказа Эдгара Берроуза, то поливая его грязью, то превознося до небес. Но решить судьбу фильма уготовано только массовому зрителю. Закроет шорт-лист премьер российский полуфантастический ромком **“8 первых свиданий”**, снятый монтажером фильмов “Гитлер капут!” и “Любовь в большом городе” Дэвидом Додсоном. Рекомендовать что-либо тут бессмысленно, улавливаете?

15 марта ознаменуется релизом трех проектов. Пощекотать нервы можно будет на исполненном в неоготическом стиле триллере **“Женщина в черном”**. Снятая на знаменитой своими жанровыми картинами студии Hammer, эта картина, по мнению публицистов и киноаналитиков, под руководством режиссера Джеймса Уоткинса вышла довольно тривиальной, но тем не менее захватывающей и пугающей. Посмеяться вволю получится на переосмысленной сказке братьев Гримм — **“Белоснежка: Месть гномов”**. Картину снимал мастер визуального креатива — режиссер индийского происхождения Тарсем Сингх (“Запределье”, “Клетка”), а роль саркастичной злой королевы сыграла Джулия Робертс. И где-то между двумя вышеописанными лентами затесался новый фильм, скажем начистоту, посредственного режиссера Сарика Андерсяна **“Тот еще Карлосон!”**. Впрочем, если ленты “Беременный” и “Лопухи: Эпизод первый” у вас не вызывали рвотных рефлексов, то милости просим на сеанс.

Четвертая неделя (начиная с **22 марта**) будет не менее насыщенной. В кинотеатрах Синеокой стартуют переведенный в стереоскопический формат классический диснеевский мультфильм **“Король лев”**, мелодраматическая комедия о прелестях и невзгодах отдыха британских пенсионеров в Индии **“Отель “Мэриголд”: Лучший из экзотических”** и подростковый боевик **“Голодные игры”**. Последний был срежиссирован Гэрри Россом, автором номинированных на “Оскар” драм “Плезантвиль” и “Фаворит”, на основе одноименного бестселлера Сьюзен Коллинз.

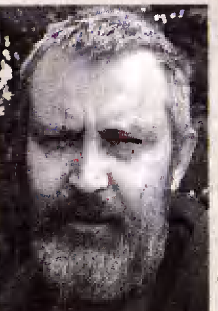
И завершит мартовскую гонку **29 числа** оправдательный (судя по промо-материалам в Интернете) сиквел неудачного блокбастера “Битва Титанов”. По-прежнему с Сэмом Уортингтоном в роли Персея, **“Гнев Титанов”** на этот раз снят автором прошлогоднего пафосного боевика “Инопланетное вторжение: Битва за Лос-Анджелес” Джонатаном Либесманом. Соперничать с мифами Древней Греции будет европейская экранизация романа классика французской прозы Ги де Мопассана **“Милый друг”**. Фильм, так же, как и “Одинокий остров”, участвовал в программе 62-го Берлинского кинофестиваля.

На этом, пожалуй, все. До встречи в апреле!

Тарас Тарналицкий

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Вручена премия Солженицына



Лауреатом премии имени Александра Солженицына за 2012 год стал прозаик Олег Павлов. Жюри присудило Павлову награду со следующей формулировкой: «За исповедальную прозу, проникнутую поэтической силой и состраданием; за художественные и философские поиски смысла существования человека в пограничных обстоятельствах». Призовой фонд премии составляет 25 тысяч долларов.

Олег Павлов родился в Москве в 1970-ом. Писатель окончил заочное отделение Литературного института имени Горького. Первая публикация Павлова вышла в 1986 году, в 1994-ом был издан его первый роман «Казенная сказка», который и принес ему признание литературного сообщества. Самым известным произведением Павлова является повесть «Карагандинские девятины», за которую писатель в 2002 году получил премию «Русский Букер». Олег был финалистом литературных премий «Национальный бестселлер», «Большая книга» и «Ясная Поляна».

Релизы

Последний зимний месяц оказался не то чтобы богатым на книжные новинки, но и бедным назвать его язык не повернется. Судите сами. Любителям литературы с претензиями на звание современной классики рекомендуется не пропустить букеровский роман британского прозаика Джулиана Барнса «Предчувствие конца», изданный «Эксмо» в серии «Интеллектуальный бестселлер». Также можно обратить внимание на роман «Фанфан» французского писателя и режиссера Александра Жардена и книгу Тициано Скарпа «Фундаментальные вещи» (обе — «Астрель»).

Поклонникам старины следует обзавестись первым переводом шестнадцати рассказов Артура Конан Дойля, изданных под общим названием «Алмаз раздора. До и после Шерлока Холмса» издательством «Белый город», и антологией «Дракула» — сборником рассказов разных писателей про самого известного вампира («Азбука»).

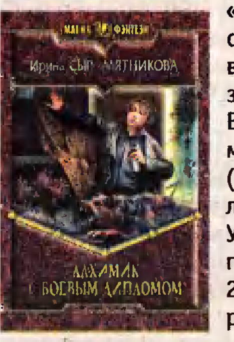
Поклонники non-fiction в зависимости от предпочтений могут побаловать себя книгой «Кубрик» о понятно каком кинорежиссере, написанной Джеймсом Нэрмором («Rosebud Publishing»), приключенческо-исследовательским жизнеописанием шведского энтомолога Рене Малеза, названным автором Фредриком Шебергом как «Ловушка Малеза, или О счастье жить в плену необычной страсти, о мухах и причудах судьбы», журналистско-социологическим исследованием Валерия Панюшкина «Восстание потребителей» (обе — «Астрель») и познавательной «Индией: На плечах Великого Хималая» Григорьева Дмитрия («Амфора»).

Тем, кому по вкусу современная русская литература, стоит внести в список покупок новый сборник повестей Захара Прилепина «Восьмерка» («АСТ») и роман «Захват Московии» Михаила Гиголашвили («Эксмо»). А ищущим, что почитать своим детям, можно обратиться к книге «Тасманиец Ромуальд» кинодраматурга Владимира Валуцкого («Амфора»).

Любителям пощекотать нервы нельзя пропускать новую книгу Стивена Кинга «Под куполом» («Астрель»), а поклонникам разгадывания тайн и раскрытия преступлений рекомендуется потратить время на новинку от Дина Кунца — «Улицу Теней, 77», а также на роман Неле Нойхаус «Белоснежка должна умереть» (обе — «Эксмо»).

Тем, кому нравится современная фантастика, досталось две книги создателя «Гипериона» Дэна Симмонса — сборник рассказов «Молитвы разбитому камню» и роман «Флэшбэк» (обе — «Эксмо»). А еще — пара романов Дэвида Пекарского под одной обложкой — «Десятая планета. Приносящий радость» («Рипол-Классик»). Ну а любители видеоигр найдут свое в романе Питера Гримсдейла и Энди Макнаба «Battlefield 3: Русский» («Азбука»), созданный по мотивам понятно какой игры.





Не спят и популярные циклы. За минувший месяц вышли: в серии «Боевая фантастика» («Ленинградское издательство») — «Шаг за грань» Влада Полякова, «Судьба Империи» Марка Мауберга и «Легионы — вперед!» Игоря Агафонова, в серии «Фантастический боевик» («Альфа-книга») — «Опасная приманка» Николая Степанова, «Клинок белого пламени» Анны Тьмы, «Рыцарь. Степь» Константина Калбазова и «Рай беспощадный» Артема Каменистого, в серии «Магия фэнтези» (та же «Альфа-книга») — «Алхимик с боевым дипломом» Ирины Сыромятниковой, «Московская плоть» Татьяны Ставицкой и «Бремя удачи» Оксаны Демченко. Остальные — скромнее: «Нашествие. Мститель» Виктора Глумова в серии «Нашествие» («Астрель»), «Не бойся друзей. Том 1. Викторианские забавы «Хантер-клуба»» Василия Звягинцева в «Русской фантастике» («Эксмо»), «Сын зари» Дмитрия Казакова в «Анабиозе» («Олма Медиа») «Пангея. Книга 2. Подземелья карликов» Дмитрия Колодана в «Этногенезе» («АСТ»). Удивили разве что в «Астрель» — выпуском первой переводной книги в серии «Вселенная «Метро 2033»», написанной испанцем Туллио Аволедо, — романа «Корни небес».

Слава Кунцевич

Игровой ноутбук ASUS G74SX

Новые модели игровых ноутбуков, в отличие от своих офисных «коллег», далеко не так часто появляются на рынке, что отчасти связано с весьма узкой востребованностью. Ведь по-настоящему игровой компьютер должен «прокачиваться» в актуальные моменты — графика все время совершенствуется, требуя от «железа» все больших мощностей. Настольный компьютер в этом смысле чаще всего бывает предпочтительнее, ведь проапгрейдить его гораздо легче, чем лэптоп. Однако есть и такие геймеры, которые по разным причинам отдают предпочтение именно ноутбукам — само собой, игровым.

Не так давно специальное подразделение компании ASUS — Republic of Gamers («Республика геймеров») выпустило в рамках серии G74 свой новый флагман, на сегодняшний день самый мощный среди всех игровых ноутбуков — ASUS G74SX, который стал преемником предыдущей модели, G73. Новая система переняла у предыдущей некоторые особенности дизайна, а также главную фишку — поддержку технологии NVIDIA 3D Vision, той самой, что позволяет играть или смотреть кино в 3D с помощью специальных очков.

В большой коробке, помимо самого ноутбука, отыскались: зарядное устройство, документация и диск с ПО, 3D-очки, кабель для зарядки очков и, что приятно, салфетка из микрофибры для протирки экрана. В комплекте с подобного рода устройствами обычно идет еще и рюкзак с игровой мышкой, но в данном случае их почему-то нет, хотя западные пользователи рюкзак в коробке все-таки обнаружили — видимо, для нас производители сделали неприятное исключение. Хорошо еще, что очки положить не забыли.

Как и следовало ожидать от солидного игрового лэптопа, он тяжелый и большой — 4,2 кг и 420x325x62 мм. Для сравнения: такие его конкуренты, как, например, геймерские ноутбуки от MSI — GT660 и GT740, — о которых я рассказывал вам на страницах «ВР» в свое время, легче примерно на килограмм. Так что гулять с G74SX по друзьям, да еще и без рюкзака, — удовольствие сомнительное.

А вот внешне G74SX просто потрясающий. По изломам линий граней корпуса, а также своему цветовому оформлению он немного напоминает знаменитый самолет-«невидимку» Lockheed F-117 Nighthawk (как в фильме «Сломанная стрела»). Эффекта добавляет большая расположенная за экраном решетка, через которую происходит выдув теплого воздуха из корпуса, — при определенной фантазии ее можно назвать соплами двигателя F-117. Корпус выполнен из карбонового материала, а его поверхность покрыта «прорезиненным» soft touch-покрытием, которое, как известно, не только приятно на ощупь, но и крайне устойчиво к отпечаткам пальцев. Отдельной похвалы заслуживает система крепления дисплея. В отличие от большинства традиционных ноутбуков, в G74SX используются не обычные петли, а прочный шарнир, позволяющий жестко зафиксировать экран под любым углом.

В данной модели задействован 17,3» Full HD-экран от LG, с матовым покрытием, разрешением 1920x1080 и, как я уже упоминал, совместимостью с технологией NVIDIA 3D Vision (частота обновления — 120 Гц). Углы обзора широкие, картинка четкая и контрастная. В общем, отличный дисплей для фильмов и игр, добавить нечего.

Клавиатура у G74SX — «островного» типа. Она вполне полноценная, имеет традиционный отдельный цифровой блок и удобный блок стрелок. Рабочая зона наклонена на 5°, что позволяет рукам не так уставать при играх и наборе текста. Для комфорта и красоты все кнопки подсвечиваются приятным мягким светом. Ход клавиш упругий и тихий. Правые «Ctrl» и «Shift» имеют увеличенный размер — это подойдет для тех, кто играет с помощью курсоров, а не комбинации «WASD». Чуть ниже клавиатуры имеется огромный тачпад с шершавой поверхностью и обособленными физическими кнопками, что очень полезно. В правом верхнем углу клавиатурной панели имеются также клавиши включения и переключения режимов энергопотребления.

Левую сторону корпуса украшают замок Kensington, два порта USB 2.0, оптический пишущий Blu-ray привод, вход для микрофона и аудиовыход. Приятно, что порты USB разнесены на большое расстояние — очень помогает при подключении широких флэшек и прочих габаритных устройств. Что до пишущего BD-привода — это, конечно, очень круто, но практичность записи на BD-болванки пока под вопросом. Разве что если вы скачиваете с торрентов именно BD-копии, а не сжатые «рипы» фильмов. Хотя никогда ведь не знаешь, когда тебе неожиданно понадобится записать BD-болванку...

Справа вы найдете картридер, порт USB 3.0, порт USB 2.0, VGA, HDMI, LAN (10/100) и гнездо питания. Вот только немного странно, что при всех наворотах ноутбука сетевая карта не поддерживает гигабитный Ethernet. Да и порты USB все могли быть 3.0, а не только один. Из беспроводных технологий ноутбук поддерживает Bluetooth 2.1+EDR и WiFi (802.11a/b/g). Тут также «непонятки»: нет поддержки Wi-Fi 802.11n и третьей версии Bluetooth. При цене 2000 у.е. разработчики могли бы и не жадничать.

Отдельно стоит упомянуть о днище ноутбука. Оно вообще без щелей вентиляции, что позволяет без проблем держать его на коленях или ставить на диван. Под крышкой, которая заперта специальным замком, находится два отсека для жестких дисков и четыре слота для оперативной памяти, три из которых заняты. Вообще, штатных 12 гигабайт памяти и двух жестких дисков по 750 Гб (RPM — 7200 оборотов в секунду) должно хватить с лихвой, но при желании апгрейд сделать очень просто.

В роли акустической системы в ноутбуке используются динамики Altec Lansing, а для повышенного качества применены технологии улучшения звучания EAX Advanced HD 5.0 и THX TruStudio. Динамики встроены в корпус и находятся под дисплеем. Звук неплохой, но немного приглушенный.

Работает ноутбук на четырехъядерном процессоре Intel Core i7-2630QM со штатной частотой 2,0 ГГц на ядро; имеется фирменная технология автоматического разгона процессора (Turbo Boost), которая увеличивает производительность до 2,9 ГГц. Есть также возможность у каждого физического ядра вести вычисления сразу в два потока (Hyper-Threading). Графику обрабатывает видеокарта NVIDIA GeForce GTX 560M с 3 Гб видеопамяти GDDR5. В действии ноутбук весьма хорош, и современные игры работают на нем без всяких проблем. Вообще, видеокарта лэптопа способна справиться с любой игрой на высоких либо максимальных настройках, в разрешении от HD (1366x768) до HD Ready (1080p). Но это в обычном режиме отображения — активация 3D вызывает падение производительности примерно в 2 раза, и навороченные игры идут без багов-лагов лишь на средних (иногда высоких) установках и сниженном (1600x900, 1280x720) разрешении. Зато и впечатлений от такой игры вы получаете вдвое больше.

В ноутбук встроен восьмиячеечный аккумулятор емкостью 5200mAh. При просмотре фильма или наборе текста время автономной работы составит 3 часа, а вот в высокопроизводительных приложениях девайс проработает до 1 часа.

Итог: ASUS G74GX способен привести в восторг любого геймера. Превосходный дизайн и качество сборки, шикарные — для сегодняшних реалий — характеристики и поддержка 3D делают этот ноутбук одним из лучших инструментов для полноценных виртуальных развлечений. Вот только большой вес и габариты все-таки предполагают скорее его домашнее использование, нежели частую транспортировку.

Иван Ковалев
VanolD@tut.by

Джойстик Logitech Force 3D Pro

Тем, кто давно знает продукцию компании Logitech, приставка «Force» в названии очередного игрового гаджета, говорит о многом, в частности — о наличии в нем дополнительной фишки в виде функции Force Feedback. А как ни странно, в отличие от геймпадов, в рулях и джойстиках она чаще всего оказывается востребованной.

Герой данного обзора — игровой джойстик Logitech Force 3D Pro. В комплект его поставки входит: сам манипулятор, сетевой адаптер Logitech, диск с драйверами под операционные системы семейства Windows, инструкция по установке и предупреждение об эргономичном использовании.

Подключение к компьютеру осуществляется через шину USB. Установка и настройка драйверов тоже не вызывают никаких трудностей — прилагаемое руководство серьезно поможет неопытным пользователям. Сразу после инсталляции программного обеспечения предлагается демонстрационный тест для джойстика.

Девайс очень компактный (так называемый «space-saving design»), не слишком тяжелый, что, впрочем, почти не влияет на его устойчивость на столе, и довольно недорогой, особенно учитывая наличие функции Force Feedback и еще кучи различных наворотов.

Немного огорчает, что резинки на ножках основания сделаны гладкими и из-за сравнительной легкости всего гаджета от скольжения по столу спасают не очень хорошо. Тем не менее основание манипулятора достаточно широкое, чтобы не дать ему опрокинуться во время игры.

Как и следовало ожидать, в отличие от рулей или геймпадов, которые легко использовать как левшам, так и правшам, к Logitech Force 3D Pro это правило не относится. Несмотря на то, что верхняя площадка рукоятки выполнена симметричной, джойстик все равно предназначен для правшей — об этом говорят и специальная полочка под кисть, и боковая кнопка под большой палец. Кроме курка для стрельбы и пяти дополнительных кнопок, а также стандартного HAT-переключателя видов, на основании джойстика имеется еще шесть клавиш и довольно точный регулятор ускорения (throttle) с большим углом хода, позволяющий регулировать тягу двигателя самолета или — в некоторых играх — крутиться вокруг своей оси. Рукоятка джойстика снабжена функцией TwistHandle, позволяющей поворачивать ее на небольшой градус для управления килевым рулем.

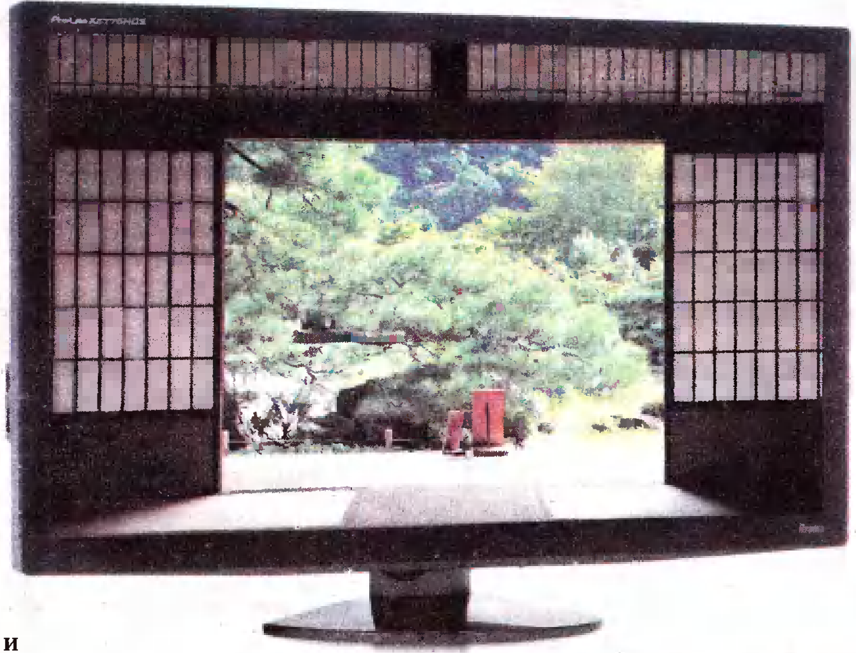
Рука лежит на джойстике как влитая, большим пальцем можно дотянуться до всех кнопок, а те, в свою очередь, откликаются тихими щелчками. Что касается клавиш и регулятора акселератора на основной платформе, то они выполнены вполне сносно и удобно.

Прежде чем подключать джойстик к порту USB обязательно установите драйвера — в этом случае процесс установки устройства пройдет более гладко. Джойстик подключается по интерфейсу USB и обнаруживается Windows и фирменной программой без проблем. После подключения к манипулятору блока питания около рукоятки загорается синий светодиод, а сама она автоматически центрируется. Для переназначения клавиш и диапазона аналоговых движений, а также для тестирования и реализации функции Force Feedback в различных играх используется утилита Profiler, устанавливающаяся вместе с драйвером. Данная программа эмулирует всевозможные конфигурации имитации отдачи и различной вибрации, позволяя буквально чувствовать все перемещения самолета в воздухе.

Итог: Если вы любитель не только всевозможных гоночных аркад и симуляторов, но и виртуальных полетов и у вас уже есть приличный руль для гонок, то вторым полезным игровым гаджетом вполне может стать как раз джойстик Logitech Force 3D Pro.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Монитор Iiyama ProLite X2775HDS



Корпорация Iiyama уже довольно давно известна на отечественном IT-рынке. Ее мониторы на любой вкус, тип и размер всегда отличались неплохим уровнем и надежностью. Однако при этом компания не особенно стремилась догонять в ценовом соревновании своих более именитых конкурентов вроде Philips или Sony.

Новый монитор Iiyama ProLite X2775HDS-B1, базирующийся на матрице VA, позволяет добиться высокого качества при выводе как 24-битных True Colour, так и черно-белых изображений, сохраняя широкие углы обзора. Как известно, VA-технология создавалась как доступный по стоимости компромисс между технологиями TN и IPS. При этом VA-матрицы почти не отстают от TN по характеристикам времени отклика и угла обзора, но значительно превосходят их по глубине передачи цвета и контрастности. В данном случае, как заявляет производитель, последняя достигает 3000:1.

Внешне ProLite X2775HDS довольно лаконичен: матовый экран, обрамленный пластиковой глянцевой рамкой, простое овальное основание — вот и все. Есть, к слову, возможность крепления на стене (формат самого крепления — 100x100 мм) — само собой, в этом случае подставка снимается.

В комплекте с монитором также обнаружились: сетевой кабель, аналоговый кабель, цифровой кабель (DVI-D), аудиошнур с разъемом 3,5 мм, кабель USB для хаба и небольшой мануал.

Для управления настройками изображения используется панель из четырех кнопок на нижнем торце экрана. По странному соображению производителей, пиктограммами помечены только две из них, поэтому в серфинге по меню придется попрактиковаться. Само меню состоит из пяти подразделов, в которых, в свою очередь, содержится немало опций. В первом пункте можно поменять контрастность, яркость, включить экономичный режим, выбрать профиль i-Style Color и, наконец, выбрать режим динамической контрастности. Во втором дозволяется поменять положение картинки на экране. В третьей вкладке вы можете изменить настройки гаммы и цветовой температуры. В четвертом пункте разрешается настроить конфигурацию самого меню и изменить язык. В последнем же можно выбрать один из входов, там же включается режим Over Drive (OD) для прорисовки динамичных сцен.

В ProLite X2775HDS присутствуют, пожалуй, все распространенные современные и даже не слишком интерфейсы: цифровые DVI-D и HDMI, а также аналоговый D-Sub — разумеется, если у вас есть соответствующая видеокарта, лучше использовать «цифру». Но и это еще не все. На панельке разъемов также имеется вход для встроенных динамиков плюс разъемы четырехпортового USB-хаба, при этом два разъема USB расположены сзади, а два вынесены на левый торец экрана.

По качеству картинки ProLite X2775HDS является «крепким середнячком», что, в принципе, объяснимо его принадлежностью к полупрофессиональному классу. Цветопередача неплохая, но не всегда уверенная, что для такого рода мониторов вполне допустимо. Что до высокой контрастности, то ее можно оценить, пожалуй, лишь после включения режима динамического контраста. Без него этого параметр находится на уровне немногим выше, чем у e-IPS, но, объективно, точно не доходит до значений 3000:1. Максимальная яркость подсветки белого достигает 247,8 кд/м.кв., что дает возможность работать даже при ярком солнечном свете. Что же касается глубины черного цвета, то тут никаких нареканий нет — он идеален.

Время отклика, конечно, не такое маленькое, как у шустрых TN-матриц, но и не слишком большое — около 8 мс, что для игр и фильмов вполне нормально. Хотя, если вы профессиональный геймер, думаю, стоит подыскать монитор с более шустрой матрицей. Углы обзора очень хороши: 184 градуса по горизонтали, 178 градусов по вертикали, так что даже сильно сбоку картинка выглядит вполне естественно.

Иван Ковалев, SilentMan@tut.by

Итог: Монитор неплохо подойдет для игр в стратегии и RPG и просмотра фильмов, а также для работы с изображениями, инженерными CAD-приложениями — и вообще везде, где необходим большой экран. При этом с ним легко не выйти из бюджета до 480 у.е.

Игровая мышь Logitech G400

Помнится, в одном из обзоров я как-то обмолвился, что некоторые производители акустических систем часто предпочитают «перезапустить» удачную модель, лишь несколько подправив ее технологически, чем заново создать что-то, что, возможно, окажется далеко не таким привлекательным для пользователя, как принятая на «ура» модель. Как выяснилось, подобный прием используется не только по отношению к акустике.

Недавно компания Logitech решила выпустить игровую мышку с уже проверенными ранее дизайном и формой корпуса. Речь идет о модели MX500, отличающейся продолговатыми округлыми формами и специфическим расположением дополнительных кнопок. К слову, еще до этого компания «обновила» рынок своей MX518 — с похожей формой, но сложной геометрической поверхностью верхней панели. Кстати, даже сами конструкторы признались, что новая мышка — это как раз своеобразный клон именно MX518, об этом даже гласит предупреждение на коробке.

Впрочем, субъективно оценивая дизайн, я бы сказал, что он ближе к MX500. Более гладкая поверхность, более простая расцветка. Ничего броского, все очень аккуратно и строго. На днище для лучшего скольжения применены не ножки, а три широкие пластиковые полоски с тефлоновым покрытием.

Чуть выше выемки под большой палец имеются две кнопки, по умолчанию маркированные как «вперед» и «назад». Кроме того, чуть выше и чуть ниже колесика прокрутки расположились клавиши изменения чувствительности сенсора и переключения приложений. Кстати, основные кнопки мышки протестированы на 10 миллионов кликов, так что хватит ее надолго.

Что немного странно, несмотря на «геймерскую» маркировку, G400 не лазерная, а оптическая. Сложно сказать, почему конструкторы решили пойти на этот шаг — вряд ли из-за переизбытка оптических сенсоров на складе. В любом случае это никак не сказалось на качестве работы мышки, даже наоборот. Если моя лазерная, так бывает, на неровных поверхностях просто зависает или дергается (речь о курсоре, конечно), то оптическая лишена такого недостатка.

Да и разрешение оптического сенсора не вызывает никаких нареканий — в Logitech G400 оно аж 3600 dpi. То есть с такой мышкой вы будете себя отлично чувствовать в любой игре. Кроме того, существенно увеличена частота опроса порта — до 1000 Гц.

Итог: Хорошее устаревшим быть не может — и Logitech G400 это демонстрирует: высокое качество, хорошая эргономика, доступная цена и превосходные технические параметры.

Игровая мышь Logitech G9X Call of Duty: Modern Warfare 3 Edition

Частенько мышка для геймера — инструмент даже более важный, чем клавиатура. И если экономные и не слишком заядлые игроки предпочитают приобретать что-то более «нейтральное» и по возможности универсальное, то истинные фанаты не могут играть без девайса, не только способного передвигать по экрану курсор или прицел автомата, но при этом имеющего возможности для точной настройки таких параметров, как вес, центр тяжести, форма и размер корпуса. Например, без такого, как Logitech G9X Call of Duty: Modern Warfare 3 Edition.

Помимо того, что коробка, как и мышка, выполнена в милитаристском стиле — с логотипами вышеупомянутой игры, в комплекте идет и фирменный коврик, само собой, с соответствующим оформлением.

Как и оригинальная G9X, новинка заточена исключительно под игры. Хотя стоит сказать, что две накладки, которые можно защелкнуть на корпусе, тем самым изменив его форму и размер, претерпели некоторые косметические изменения. Теперь манипулятор ощущается более гладким, а покрытие одной из накладок «прорезиненное». Накладка Wide-Load обеспечивает комфорт даже в самых долгих игровых баталиях — она имеет ребристую форму и мягкую матовую поверхность. Вторая накладка — Precision — наряду с использованием технологии DryGrip позволяет добиться более высокой точности управления и более уверенного захвата для любой руки. Если снять накладку, вы получаете доступ к специальной кассете с четырьмя отверстиями под грузики. Сами грузики идут в комплекте, в аккуратной алюминиевой коробочке, в количестве восьми штук: четыре по 7 грамм и четыре по 4 грамма. Таким образом, вес мыши можно увеличить максимум на 28 грамм.

В отличие от предыдущей версии, Logitech G9X Call of Duty: Modern Warfare 3 Edition снабжена более крутым лазером. Новая мышь позволяет добиться точности в игре на скорости до 419 см в секунду на большинстве поверхностей. При этом скоростной USB-привод обеспечивает высокую производительность до 1000 откликов в секунду. Оперативное изменение разрешения позволяет пользователю без каких-либо задержек переключаться с режима 200 dpi — для точного прицеливания — на молниеносные действия, до 5700 dpi. Это можно сделать двумя кнопками, что расположились прямо между основной клавишей и панелью сигнальных светодиодов.

Гаджет имеет высокоточное колесико MicroGear Precision Scroll, которое превосходно подходит для смены оружия или для удобного перелистывания страниц в документах. Также он оснащен встроенной системой памяти, способной запоминать профиль игрока и индивидуальные настройки в конкретной игре. Профилей может быть пять.

Несмотря на то, что с любой из накладок мышка смотрится немного угловато, в руке она лежит превосходно. Кнопки достаточно тугие, чтобы не нажать их случайно, и достаточно легкие, чтобы не создавать неудобств в использовании. Кроме всего прочего, девайс имеет две дополнительных клавиши, реальная работоспособность которых проявляется лишь после установки дополнительного ПО. Кстати, сверхгладкая нижняя поверхность скользит без каких-либо усилий практически по любой поверхности. Все дело в тефлоновом покрытии, которое, как вы знаете, скользит намного более эффективно, чем любое другое.

В качестве своеобразного бонуса конструкторы включили в новую мышку возможность смены цветов сигнальных светодиодов в соответствии со стилем своего рабочего стола и личными предпочтениями.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by



Итог: Одна из лучших игровых мышек теперь обновилась в новом дизайне и с новым, более чувствительным сенсором. Ну а фанаты Modern Warfare 3, думается, вообще будут вне себя от счастья.

Каждая из народностей, населяющих нашу планету, имеет свой эпос, свои предания, легенды и сказки. Но по ряду самых разных причин именно греческая мифология волнует души и бередит умы не только греков, но и белорусов, и россиян, и англичан с американцами, и представителей многих других стран. Современный житель, к примеру, Минска или Ганцевичей может не знать ничего о Перуне, но спросите его о Зевсе, и пускай сбивчиво и не всегда по существу, но минчанин или ганцевичанин что-нибудь ответит. Мифы о богах и героях всегда вдохновляли скульпторов, художников, писателей и режиссеров. Разработчики компьютерных и видеоигр просто не имели права оставаться в стороне.

«Я кричу, и мой голос дикий,
Это медь ударяет в медь...»
Н. Гумилев.



Жанр: слэшер
Платформа: PlayStation 2
Разработчик: SCE Santa Monica Studio
Издатель: Sony Computer Entertainment
Похожие игры: серия Devil May Cry, Darksiders: Wrath of War, Bayonetta
Мультиплеер: отсутствует
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Дата выхода: 22 марта 2005 года
Официальный сайт игры: www.godofwar.com

God of War

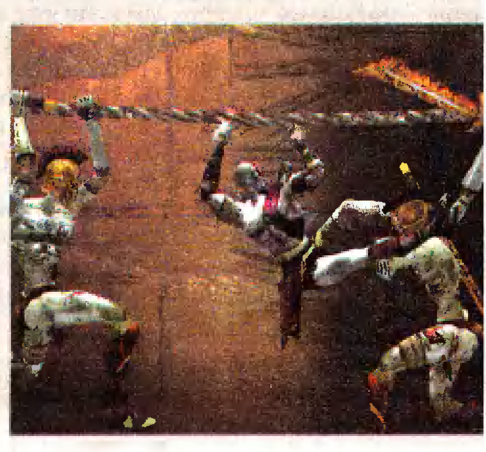
К 2005 году, когда неожиданно «выстрелил» PS2-эксклюзив God of War от малоизвестной тогда студии SCE Santa Monica, в жанре «слэшер» уже все было сказано. Любителей острой стали и карминовых брызг нельзя было удивить ни ролевыми элементами, ни Quick Time Events, ни монстрами размером со средний микрорайон. Создатели God of War не планировали революционного прорыва. Они успешно воссоздали антураж и атмосферу тех самых мифов, подняли повыше градус жестокости для очень неплохой боевой системы и написали сценарий несвойственной для жанра глубины. Причем, воссоздавая дух и густой колорит античных преданий, разработчики не ошиблись с дозировкой. Не углубляясь в дебри сложных отношений между обитателями Олимпа и смертными, они умело расставили впечатляющие, верно подобранные декорации, добавили в нужных местах отсылки к наиболее известным страницам греческой мифологии и выпустили из загонов аутентичный мифический бестиарий. Минотавры, гарпии и гидры — все как в лучших домах, в укор голливудским безобразникам, неизвестно зачем притащившим в «Битву титанов» скандинавского кракена. Как результат — громкий успех игры, сиквелы, планов громадье.

Многие довольно качественные слэшеры решительно задвигают сюжет на задний план, что, впрочем, не мешает им в обретении популярности. Венценосная серия Devil May Cry, к примеру, довольно невнятно повествует о попытках самоутверждения разнокалиберных демонов и о сложных родственных связях чертей и бесов. Сюжет же God of War, хоть и по известным причинам уступает лучшим RPG-историям, уверенно лидирует в своей весовой категории. Сценаристам удалось блестяще показать мотивацию героя, его личную трагедию и масштаб кровавых игрищ, в которых небожители используют смертных вместо шахматных фигур.

Главный герой — спартанский военачальник Кратос, неизменный победитель и триумфатор. Подгоняемый жаждой славы и почестей, Кратос ведет своих воинов в бесконечный бой, забывая о семье и доме. Но, как говорят у нас, на Крите, не все коту масленица. Орда варваров однажды все-таки опрокинула и смяла войско Кратоса, а сам он оказался на грани гибели. В отчаянии полководец воззвал к Аресу, богу войны, и пообещал тому вечно служить в обмен на помощь. Арес, испытывавший, видимо, кадровый дефицит, с радостью уничтожил варваров, а спартанцу выдал табельное оружие — Клинки Хаоса, намертво приросшие к плоти нового слуги. С тех пор Кратос стал исполнять обычные аресовы поручения: тех зарезать, то разрушить, это поджечь... И в один не прекрасный день, уничтожая по приказу босса мирную деревню, Кратос в боевом безумии лично убивает свою жену и ребенка. После этого герой ставит перед собой единственную цель: ликвидировать бога войны.

История начинается, собственно, с конца — с попытки самоубийства спартанского воина. Все сценарные перипетии подаются как воспоминания и экскурсы в прошлое, и разработчики рассказали о судьбе Кратоса элегантно и увлекательно. В процессе отмщения спартанец в паре с геймером посетит осажденные Афины, займется поиском ящика Пандоры, погибнет, благополучно вернется из царства мертвых и совершит немало других достойных поступков различной степени общественной опасности. А чтобы





игрок еще больше проникся повествованием о мести и отчаянии, создатели God of War щедро добавили в свой проект отличных видеозаставок, совмещивших анимированный комикс и CGI-графику. Финал также способен удивить — честь и хвала сценаристам, избавившим нас от очередного приторного хэппи-энда.

Образ главного героя — еще одно достижение SCE Santa Monica. Кратос не стремится к защите добра и справедливости — преследуя свои личные цели, он действует жестко, порой жестоко. По совокупности своих качеств он герой скорее отрицательный, чем положительный. Изничтожая толпы врагов, Кратос не переживает, когда под раздачу попадают мирные жители и случайные встречные. В одном из эпизодов для дальнейшего прохождения необходимо задобрить богов жертвоприношением. Задача решается просто: спартанец хватает оказавшуюся рядом клетку с пленником внутри и под жалобные вопли несчастного заталкивает ее в жертвенный огонь. И таких «жизнеутверждающих» сцен в игре немало. Неоднозначность протагониста в God of War выгодно выделила его на фоне легиона картонных драконоборцев, благородных рыцарей и защитников убогих. Художники, создавшие облик Кратоса, также достойны похвалы и уважения. Полуголый атлет с двумя зловещего вида клинками за спиной, боевой раскраской на лице и теле и мимикой палача на пенсии стал одним из самых узнаваемых персонажей видеоигр. Абы кого, знаете ли, в Mortal Kombat не приглашают!

Боевую систему God of War можно назвать, без преувеличений, эталонной. Массакр осуществляется на высоких скоростях, не скатываясь при этом к бездумному нажиманию на случайные кнопки, чем иногда грешат аналогичные проекты. Обилие разнообразных ударов, комбинаций, захватов и уклонений может вогнать неподготовленного человека в оторопь. Появляется устойчивое ощущение, что разработчики использовали абсолютно все возможности геймпада PS2 и реализовать какое-нибудь колюще-режущее па сверх уже имеющихся просто невозможно. Кратос язвит врага клинками в прыжке и с перекатом, подбрасывает в воздух на десяток метров, вырывает глаза и голыми руками сносит злодейские головы, рвет монстров на аккуратные половинки...

Брутальность игры неспроста стала притчей во языцех. Посчитав, что богатого арсенала боевых умений может не хватить, боги на Олимпе пошептались и, поддержав кровожадные намерения главного героя, подарили своему чемпиону способность учинять мощные магические фокусы — научили, к примеру, смущать недругов взглядом головы Медузы и швыряться молниями. Афина, вдобавок, презентовала огромный тесак — волшебный, не без этого. Элемент RPG, пришедшийся в God of War весьма ко двору, позволяет развивать рукопашные и магические приемы, стимулируя тщательное изучение обширных локаций в поисках тайников с опытом. Справедливости ради стоит отметить, что в том или ином виде прокачка присутствует в каждом первом слэшере, но ее роль нередко чисто декоративна, а вот в God of War развитие протагониста приносит массу позитива и здорово влияет на тактико-технические характеристики воителя. К тому же имеет место быть выверенный баланс — развить все таланты, открыть все без исключения комбинации ударов не выйдет. Довольно высокую сложность можно смело записать в плюсы игры; дюжина не упокоенных гоплитов при поддержке авиации в виде гарпий способна бросить нешуточный вызов, заставляя раз за разом возвращаться на чекпойнт и, смахивая со лба пот, вырывать-таки победу.

Обладая немалой продолжительностью (скорбно вздыхаем по поводу пятичасовой Star Wars: The Force Unleashed 2 и других «скорострелов»), God of War не уставала удивлять разнообразием. Схватки с превосходящими силами противника сменялись акробатическими этюдами в экстремальных условиях, длительными подводными заплывами, на сцену время от времени выходили эпические чудища-боссы, путь герою нередко преграждали хитроумные ловушки и головоломки различной степени сложности. С головоломками, к сожалению, связан существенный недостаток игры — временами они неоправданно трудны и нелогичны. Во избежание голословности приведу пример. Кратос дергает за рычаг (при слове «рычаг» матерые геймеры уже начинают испытывать беспокойство) — и из обширного глубокого бассейна поднимаются колонны, образуя мост к постаменту с молчаливой статуей. Через несколько секунд колонны скрываются под водой, и натренированная смекалка призывает играющего вновь дернуть за ненавистный рычаг и спешно мчаться к статуе. А выход из локации находится, меж тем, под водой, в основании одной из ненадолго появляющихся колонн. Грустно, господа, в такие моменты с тоской вспоминаются образцово-показательные изящные задачки из сериала Half-Life, последней инкарнации Alone in the Dark, «капкомовской» Onimusha, на худой конец...

Зато в God of War отлично поставлены Quick Time Events, непростые в исполнении, но от этого только выигрывающие. Многие миссии и отдельные сцены заслуживают многократных похвал и бурных аплодисментов, сценаристы и дизайнеры SCE Santa Monica уложили на борцовский ковер почти всех конкурентов. Чего стоит хотя бы охота на сирен с ориентированием по звукам пения или драка в зале с движущимся полом. Один из сюжетных фрагментов и вовсе достоин размещения в Музее геймплейной славы (жаль, пришлось этот музей выдумать). Злодей Арес переносит Кратоса в материализовавшийся мир кошмарных воспоминаний, и герою приходится защищать на маленьком сюрреалистическом островке свою вернувшуюся из небытия семью, а в качестве нападающих выступают обезумевшие двойники спартанца, эдакие «стивенкинговские» «темные половины» числом до роты. Бочку меда дополняет яркая и насыщенная картинка, сдобренная великолепной анимацией, и роскошный саундтрек, записанный с привлечением мощного хорового вокала.

Алексей Корсаков

God of War, естественно, вызвал волну негодования у воинствующих поборников морали и агрессивно настроенных защитников нравственности. Жаль, что они, вероятнее всего, не читают нашу газету — уж очень хочется напомнить им о возрастном рейтинге, об обязанности родителей следить за сферой интересов детей, о свободе выбора взрослых и о том, куда приводит стремление запрещать для всех то, что не по нраву кому-то персонально. Ах да, в God of War ведь есть еще настоящая эротическая мини-игра! Она, к слову, весьма целомудренна, если сравнивать ее с некоторыми популярными в народных массах телепроектами. Мини-игру эту можно вовсе пропустить, если вы болезненно смущаетесь полуобнаженных (ужас!) нарисованных красоток, томных вздохов за кадром (Содом!) и вида кувшина, подпрыгивающего на ночном столике (Гоморра!). Что тут добавить? Не нравится жестокость в играх — не играйте в God of War. Не нравится жестокость в литературе — не читайте античные мифы. Не нравится жестокость в кино — не смотрите «300 спартанцев», «Молчание ягнят», да и «Звездные войны» тоже не смотрите. А с захватывающей и, что немаловажно, поучительной историей спартанца Кратоса стоит ознакомиться любому созревшему почитателю видеоигр.



Добрый день, читатели! В феврале редакции “Виртуальных радостей” и ООО “Нестор” пришлось много поработать, чтобы сегодня вы держали в руках 24-страничный номер газеты, и я вам благодарен, что подросший ценник вас не испугал. Поскольку все изменения в газете теперь будут видны без всяких моих комментариев, “Наша почта” может вернуться к обсуждению “общегеймерских” вопросов. Наверняка это произойдет не сразу, редакция будет получать много комментариев и пожеланий — я буду рад на них ответить, и теперь это будут ответы “из первых рук”. Именно такой будет сегодняшняя “Наша почта”, состоящая всего из одного, но очень подробного письма.

[Rainbeat]

Привет Артем, привет Павел, привет все!

И вам тоже большой привет!

Пишу не славы ради (цитирования в “Нашей почте”) но пользы для!

Для статистики: мне 36 лет, директор маленького “производственно-продающего” частного предприятия. Женат, есть ребенок — дочь 14 лет.

Возможно кто-то до меня уже все это говорил, но, так как “воз и ныне там”, считаю нужным сказать это и от своего имени.

По поводу названия. “Мелочь, а приятно”.

Оговорюсь, проблема не большая, но в мелочах успех. Название отстой, но коней на переправе не меняют. Сделать это конечно надо, но не сейчас. И не надо слушать супермужиков, не стесняющихся громко и отчетливо кричать в окошко ларька — дайте мне “Виртуальные радости”. Задача газеты не воспитывать в читателях (и читательницах) мужественность, а продавать себя максимально много и легко. По себе скажу — словосочетание “Виртуальные радости” режет слух. Уверяю, что уличить меня в слабине будет трудно, но и меня слегка “царапает” это название, и просить его в людном месте как-то неловко. Кстати, я так понял, что один из принципов газеты — низкая цена. Низкая цена означает только одно — ваша целевая аудитория еще не добилась в жизни успеха и не стала жестким мужиком, плюющем на условности и могущем, например, с радостью воскликнуть, отвечая на вопрос своей подруги в людном месте — а чего хочет Масик? — Масик хочет водочки. А значит прислушиваться надо не к мАчам, а к обычным людям. Полагаю, что старые читатели уже как-то переступили через себя и газету готовы покупать с таким названием и дальше, а вот новые... Придется подождать, пока они дорастут морально до уровня старых. И решать хотите ли вы ждать, конечно, вам.

Аудитория должна сама решить, какое название ей больше нравится. Задача редакции — разработать альтернативы, чтобы мы спорили не о “”ВР” vs что-угодно-другое”, а видели конкретные жизнеспособные варианты. У нас есть возможность безболезненно поэкспериментировать с этим на сайте.

Кстати, изменение названия компании (не путать с Ребрендингом — изменением имиджа компании) проводится довольно просто. Я сам лично наблюдал как магнитофонные кассеты BASF преобразовались в EMTEC. При этом на самих кассетах были нарисованы картинки, на которых вначале большая надпись BASF превращалась в маленькую, а затем и вовсе исчезала, а EMTEC наоборот. Все как говорится, было наглядно и понятно. Достаточно растянуть процесс на 7-9 месяцев и никаких потерь в аудитории не произойдет.

Это внешняя сторона. А внутренняя сторона — юридическая. Опять будет нужна перерегистрация? Изменится подписной индекс? Я не думаю, что тут все легко и просто.

По поводу умных авторов. “Ложка дегтя в бочке меда”.

Помнится на страницах “Нашей почты” пару раз уже поднимался вопрос о витиеватых статьях Славы Великолепного и некоторых других авторов, которым не давала покоя сладкая слава Славы?. Вячеслав исправился и за это ему +50 к лэвэлу профессионализма, впрочем, как и шеф-редактору. Но я бы хотел пойти еще дальше и развить эту тему еще глубже. Мне 36 лет, а я до сих пор “плаваю” во всяких заумных словечках сподвыподвертом и иностранных словосочетаниях и сокращениях. Между прочим, с компьютером (у меня их дома 2 + ноутбук) я знаком не понаслышке. К чему это я? А дело в том, что раз уж я, тридцатишестилетний друг компьютера, “плаваю”, то мОлодежь и подавно будет недоумевать и даже злиться иногда, наткнувшись на обилие интеллектуальных слов. А сомневающимся и особо умным (в хорошем смысле этого слова) авторам предлагаю провести следующий эксперимент. Вот список слов, которые я вычитал в последнем — февральском номере за 2012-й год:

средне-безобидные: ролевая игра, протагонист, портфолио, геймплей, сиквел (триквел), триумвират, инди-разработчик, боевка, аркадный, трэкер, пятая колонна, контент;

взрывоопасные: казуальный, фабула, хорор, трэш, релиз, предпродакшен, фаталити, кат-сцены, аутентичный, рандомизатор;

мозг-по-стенам: превью, референтный проект, проект free-to-play, сайд-квест, замыленные блюром (о моделях машин), модерский комьюнити, скролл-шутер, пиксель хантинг, перманентное звание (про бестселлер), воздушный чил-аут (про музыкальную составляющую игры), патетика, non-fiction, id-шная серия, тайтл.

Остается найти человек 10-20-30 (это не сложно) среднестатистических или потенциальных читателей (хотя бы из 2-х слоев, например учеников старших классов и студентов 4-5 курсов вузов) и попросить их дать определение каждого из вышеперечисленных слов. Вас ждут много откровений, веселых минут и грустных выводов.

И в этот момент ложка дегтя превращается в ПОВАРЕШКУ...

И если смысл слов из первой и второй частей списка еще можно кое-как разобрать, учитывая контекст (общий смысл) предложения в котором они находятся, то вот с третьим совсем беда.

Признаюсь, когда я только начал читать “ВР”, для меня многие слова были непонятными. Помню первые строки анонса Neverwinter Nights из №9 за 2001 год: “Сразу задаю вам вопрос: вы играли в Baldurs Gate 1-2? А в Icewind Dale? Нет??? Тогда немедленно отправляю вас на повышение игрового стажа, а матерые эрпэгэшники остаются для ознакомления с новым детищем BioWare”. Я не играл и, честно, перестал читать эту статью, но не бросил газету. Потому что это было очень интересно: обсуждение игр на более высоком уровне. Оказалось, что в них можно *разбираться.*

Язык, мышление и методология неразрывно связаны. Если вы видите на мониторе движущиеся фигуры, но не можете дать им названия, как вы будете о них рассуждать? Предлагаю встречный эксперимент — объяснить простыми словами, что такое кат-сцена или аркада. Это легче представить, чем объяснить.

Когда вы сталкиваетесь с этими словами, у вас возникают вопросы. С вопросов начинается познание. Увидели слово “инди” — сразу подумали: а что это такое? Прочитали про id-шную серию — вот вам и первое знакомство с id Software и ее замечательными (в прошлом) играми. Если бы не такое сложное вступление к статье про Neverwinter Nights, я бы не узнал про Baldurs Gate 1-2 и Icewind Dale.

Ваша задача привлечь новых читателей и удержать старых. Простой человек (а таких большинство среди ваших нынешних и потенциальных читателей) предпочитает простые шутки, простые фразы, простые слова. Знаете, еще говорят — легко читается (например, про Лукъяненко). Так вот, режьте на корню всякие мудреные словечки или хотя бы давайте в конце статьи (или сразу за словечком, тут же в скобках) его перевод на простой язык читателя. И дело тут не в том, что этим вы привносите в массы образование что, кстати, то же хорошо, а только лишь в том, что вы превращаете газету из мудреного неудобного чтива в любимую, душевную, дружелюбную газету. Знаете, как говорят про удобные сайты и программы — дружелюбный интерфейс, вот такое же впечатление должно оставаться и от газеты — дружелюбные статьи.

Исходя из вышесказанного, предлагаю провести (и лучше делать это постоянно) эдакий ликбез (кстати, уверен, что треть читателей, а то и половина, даже не знает, как расшифровывается слово ликбез, хотя казалось бы...). Делать это можно в конце газеты, с заглавием типа: “Используемые в номере малопонятные слова”. И так, “умные” слова заменяйте или расшифровывайте (что даже предпочтительнее) тут же в скобках, в конце статьи или в конце газеты.

Нам даже нравится рассказывать о новых и специфических геймерских понятиях: инди, хорор, free-to-play, трэш и так далее. Мы и по старым играм проходимся, и по разработчикам, так что постоянный читатель наверняка понимает, о чем в газете идет речь. Да, хотелось бы, чтобы случайный читатель тоже мог легко читать газету, не продираясь через непонятные слова. Но размещать в каждом номере справочник затруднительно, смотреться он тоже будет странно.

По поводу сайта и интернета в целом. “За что боролись на то и напоролись”.

Сайт пусть будет отстойным. Ну есть он какой-то, ну пусть таким же жалким и неудобным и останется. Дабы не было желания читать все с сайта, а не покупать газету! Впрочем, можно его сделать и удобочитаемым, но тогда вся функция его должна сводиться только к хранению и накоплению информации как минимум двухмесячной давности. Дабы не было соблазна подождать месяцок и в лучшем виде все прочитать с сайта забесплатно. Сейчас, в эпоху планшетников и смартфонов вся молодежь медленно, но верно начинает переходить в Интернет. А это значит, что улучшение сайта рано или поздно заберет часть читателей. Как говорится, за что боролись на то и напоролись.

Но интернет штука потенциально интересная! Например, можно продавать газету и через Интернет. Пусть это будет за более дорогие деньги, но электронная версия будет дополнена материалом не вошедшем в печатную версию, картинками, а то и видюшками и, к тому же, выходить будет на неделю раньше... Надо только придумать, как это технически реализовать (возможно, оплатой кода доступа к номеру станет sms-ка с мобильника или что-то еще) и предусмотреть защиту от несанкционированного размножения среди любителей халявы. Уж я бы точно договорился с друганом покупать электронную версию вскладчину, если была бы такая возможность. ;)

Кстати, на базе более дорогой электронной версии можно решить сразу несколько задач: 1) выделить взрослый контингент, не ощущающий проблемы с деньгами, к ним же можно добавить фанатов газеты, 2) проводить различные исследования (уменьшая за участие в них, например, стоимость электронного номера газеты). и т. д.

Сайт по возможности не будет отстойным, но статьи там будут появляться с большой задержкой после выхода газеты. Интернет действительно забирает читателей, но тут наша газета ничего не может поделать. Только открыть представительство в онлайне и забрать часть читателей у других сайтов. Качество материалов это позволяет.

Оплата sms-ками с мобильника мне кажется более честной, чем раздражающие рекламные баннеры. Если бы все сводилось к тому, что нужно подключить оплату sms-ками и выкладывать свежие статьи в закрытой части сайта, мы бы легко это реализовали. Но вот эта самая защита от халявщиков ставит всю затею под вопрос.

По поводу пиратства. “Сколько волка не корми, а он все равно ест!”

Это стимул для производителя делать более качественную игру. Лично я покупаю интересные игры только в лицензии, дабы быть уверенным, что глюки меня мучать не будут и удовольствие от игры будет максимальным. А вот всякие “подозрительные” игры беру только пиратками, так сказать, для ознакомления. Короче, пираты — это “санитары леса”. Впрочем, ничего нового по этому поводу я не сказал. Просто было какое-то смутное желание сказать это вслух.

По поводу журнала. “Хрен редьки не слаще”.

Лично мне не нравится как выглядят картинки и текст в глянцевых журналах именно из-за их глянцевости — трудно рассмотреть, мешают блики. Но в смысле формата (книжного) читать их удобнее. То есть ничего конкретно посоветовать не могу. Скажем так, если картинки в газете будут светлыми и смотрибельными (как сейчас), а цена приемлемой, то формат газеты будет выглядеть оптимально. И еще, пока вашим кредо будет низкая цена (что, на мой взгляд, кстати, просто экономически опасно) формат газеты рулит. Кстати, глянцевый вариант вполне сможет заменить электронная версия!

Цена в большой степени зависит от стоимости бумаги и печати. Напечатать журнал дороже, поэтому он не может стоить столько же, сколько газета. Кстати, не обязательно печатать журнал на глянцевой бумаге — тут есть из чего выбирать. Насчет приемлемости цены — пусть те, кто считает цену неподъемной, прямо об этом напишут. Если тема заслуживает внимания, я готов ее обсудить и даже предложить кое-какие решения.

По поводу картинок.

В одном из номеров несколько картинок были подписаны и это мне ОЧЕНЬ понравилось. Все было весьма наглядно. Каждую картинку необходимо подписывать. Буквально каждую. Имена (клички) героев (монстров) и описание ситуации, в которой они запечатлены. Вплоть до очевидностей. Желательно перемежать их смешными. Это намного повысит удовольствие от прочтения газеты.

По поводу “Нашей почты”.

Считаю, что надо добавить “жизни”. Было очень интересно читать о том, как проходит переход газеты на самоуправление. Это как сериал для избранных (для нас, для читателей Виртуалки). Этим вы привносите душевность в наши с вами отношения. Последние два выхода я начинал спрашивать газету в киосках аж с 8-го числа (не знаю, с какого числа надо это делать). Так хотелось узнать как у вас дела. Мы же то же переживаем за вас. Мне, например, было бы интересно узнать, например: 1) сколько статей написал каждый из авторов Виртуалки (так сказать оценить плодовитость); 2) главный редактор, он вообще что делает в вашей газете (не слышал от него ни одного доброго слова, впрочем как и злого).

Оценить плодовитость можно будет на сайте. Там подсчет ведется автоматически. В газете мы пишем об авторах только по случаям юбилеев. Кстати, скоро 150-ый номер.

В нашем случае главный редактор газетой почти не занимается. Вычитывает статьи на предмет разных ошибок, контролирует качество, ищет и обучает новых авторов, определяет, какие материалы пойдут в номер, и много чего еще у нас шеф-редактор.

По поводу порядка расстановки статей.

Все было хорошо, и тут выходит второй номер 2012 года. Обзоры перемешались со Слухами, Датами, Анонсами. Чехарда. Еще не понравилось то, что часть статьи (стр. 6) перенесли на следующий лист, а не вниз. Из-за этого стало неудобно читать. Лично я читаю газету, сложив ее до состояния четвертинки. А тут пришлось разворачивать газету, переходить на следующую страницу, чтобы дочитать Warface. Сворачивать, дочитывать, затем снова разворачивать, возвращаться назад, чтобы прочитать вторую статью, уже внизу. Затем снова разворачивать чтобы перейти на 7-ю страницу — дочитать вторую статью в нижней части страницы, а после этого еще подниматься вверх страницы, чтобы прочитать обзор по FlatOut 3. Раздражает...

И последнее. По законам природы и, кстати, Голливуда (там лучшие выходят на ринг последними) максимальное удовольствие получаешь в конце. А если это происходит вначале, это уже, извините, преждевременная эякуляция. Это я про расположение статьи “Лучшая игра года”. Мне кажется, что было бы логичнее относить ее в конец номинаций.

Замечания дошли по адресу. И мы ждем других замечаний по новой верстке.

По поводу “Недорого и сердито”.

Хорошая рубрика, вот бы еще добавить сюда подрубрики:

“Супер девайс”. Пусть тут будут описываться всякие дорогие штуки, но это будут флагманы индустрии развлечений в своей сфере. Так сказать те, на кого надо равняться. И еще хотелось бы, чтобы вы добавили в обзоры смартфоны и планшеты. Это тоже в некотором роде маленькие компьютеры.

“Зачем платить меньше, если можно получить то же качество за большие деньги”. Здесь можно давать примеры относительно дешевых аналогов дорогих девайсов. Так сказать в пику “Супер девайсам”.

Название рубрики намекает, что все описываемые девайсы относятся ко второму типу. Но переименовать рубрику не трудно, а вот найти поставщика hi-tech “железа” сложнее. Так что более реально появление новостей о “железе”, где будем рассказывать о самых современных чудах техники.

Ну, вот и все мысли на сегодня. Держитесь друзья, мы вас любим, мы с вами! Вперед и вверх!

Мы-то свою часть работы сделали. Теперь все от вас, от читателей, зависит. Спасибо за советы!

Мне бы не хотелось, чтобы “НП” стала рубрикой только о газете и только для обратной связи. Я буду рад, если для следующего номера вы предложите какую-нибудь менее деловую тему или поддержите одну из прошлых тем. Пишите!

Артем Дыдышко aka Anuriel
anuriel@anuriel.com

Технологии развиваются стремительными темпами. Одни достижения человеческой мысли сменяются другими, более прогрессивными и революционными, вчерашние самые смелые идеи сегодня превращаются в обыденность. Необратимый процесс эволюции заставляет невольно оглянуться назад и посмотреть на пройденный путь.
Индустрия интерактивных развлечений за свою почти сорокалетнюю историю не раз преображалась и видоизменялась, однако по-настоящему серьезных и кардинальных реорганизаций было не так уж и много. На протяжении нескольких десятков лет и до сегодняшнего дня процесс формирования торгово-рыночных отношений в отрасли геймдева проходил по определенной схеме: «платформодержатель — консоль — эксклюзивы — потребитель». Формула подобного рода, как мы видим, все еще дееспособна, но уже не совсем ясно, будет ли она адекватно работать в следующем поколении консолей, которое не за горами. Еще можно предположить, что нас ждет завтра, а вот что будет послезавтра, так сразу и не скажешь.

Облачные вычисления:

смена парадигм или заплутавший вектор в системе координат?

Пальцем в небо

Потрясающим примером непредсказуемости развития технологий является Steam. Когда в 2002 году Valve анонсировала свой цифровой сервис, многие просто не понимали, что с этим делать и зачем это нужно. Тогда речи о покупке игр через Интернет еще не было — система являлась необязательным придатком для Counter-Strike 1.4 и на первых порах использовалась лишь бета-тестерами. После выхода Half-Life 2, который требовал обязательной активации в Steam, сервис начал обретать популярность среди игроков и привлекать своими перспективами других разработчиков. С каждым годом библиотека игр обогащалась, увеличивалось количество активных пользователей, Steam перекочевал на несколько платформ — и сегодня цифровая дистрибуция стала вполне привычным делом, а Valve уже вовсю подумывает о продаже фильмов и музыки через свой сервис. Буквально семь лет назад в идею онлайн-торговли играми мало кто верил, однако теперь цифровые продажи давно превалируют над розничными, а индустрия уже устремила свои взгляды в «облака».

Чтобы понять суть облачных вычислений, совершенно не требуется ученая степень — достаточно знаний общих понятий и процессов. Технология основана на потоковой передаче данных через Интернет от сервера к пользователю. Строго говоря, последний на своем компьютере создает запрос на обработку данных, затрачивая на это минимум мощностей, а удаленная система занимается техпроцессом и в конечном итоге выдает результат проделанной работы обратно пользователю. Это открывает широкие горизонты в развитии бизнеса и существенно сокращает затраты на выполнение комплексных операций — дешевле отдать какую-либо процедуру на аутсорсинг, чем выплачивать жалование многочисленному персоналу. Кроме того, на серверах хранится разная информация, пользоваться которой можно в любое время.

Хотя об облачных вычислениях заговорили сравнительно недавно, многие уважающие себя компании уже имеют в своем активе сервисы, предоставляющие услуги по хранению или обработке данных. К примеру, тот же Steam содержит в «облаке» сохранения из игр, Apple позволяет обладателям продукции компании размещать персональные файлы (почту, музыку, фотографии и т.д.) в сервисе iCloud, Microsoft предлагает аналогичные возможности посредством Windows Live SkyDrive. В развитых странах это направление процветает, и размещенные на каждом углу точки доступа Wi-Fi только увеличивают число пользователей.



Витаем в облаках



Для игровой индустрии облачные вычисления могут стать если не приоритетным направлением в будущем, то как минимум интересной технологией, позволяющей получить доступ к множеству игр практически с любого компьютера, подключенного к Интернету. Благодаря таким сервисам, как OnLive, Gaikai или Playcast, пользователи могут играть где угодно и когда угодно. Теперь не нужно ждать, пока установится или загрузится игра. Все происходит мгновенно: запустили онлайн-сервис, выбрали нужную вам игру и сразу начали играть. К тому же отпала необходимость в мощных системах, так как все процессы обрабатываются на удаленных серверах, а пользователь получает лишь видео и звук. То есть весь процесс напоминает просмотр роликов на том же YouTube, только тут еще можно управлять происходящим.

Когда в 2009 году в Сан-Франциско на Game Developers Conference впервые представили OnLive, прозвучало много фантастических речей. Разработчики обещали запуск Crysis на iPad, функцию наблюдения в режиме реального времени за игрой друга, возможность начать играть на телевизоре и продолжить с места остановки уже на планшетнике. На сегодняшний день многое из вышеперечисленного реализовано, однако для использования услуг OnLive нужно Интернет-соединение шириной 1,5 Мбит/сек для видео SD-качества и 5 Мбит/сек — для HD. Разумеется, это в теории — на практике для комфортной игры потребуется скорость в несколько раз выше, но и тогда будут заметны задержки в пару миллисекунд.

Прежде всего, OnLive — это великолепное средство для игры в самые новые проекты на очень слабых машинах. С его помощью можно *мгновенно*, не качая гигабайты, запустить, к примеру, Driver: San Francisco в 30 fps на стареньком ноутбуке. Кроме того, не обязательно покупать игру за $50. Во-первых, нам доступна получасовая бета, ознакомившись с которой, можно сделать предварительные выводы об игре, а во-вторых, сервис предлагает приобрести полную версию, но только на несколько дней. Так, за $5,99 дозволяется «арендовать» Batman: Arkham City на три дня, а за $8,99 — на пять. Такая функция по важности стоит на втором месте после облачной структуры, ведь благодаря ей всегда можно за сравнительно символический взнос опробовать средний Call of Juarez: The Cartel, платить за который $50 не с руки. Также имеется возможность играть по подписке: PlayPack Bundle за $9,99 в месяц открывает доступ к полусотне проектов разной величины.

Однако у сервиса есть ряд проблем, решить которые будет очень сложно. Несмотря на то, что дата-центры на данный момент размещены в США, Канаде и Великобритании, у жителей всех стран, вне независимости от скорости Интернета, задержки будут стабильно составлять 15 миллисекунд плюс то время, которое затрачивается на компрессию изображения и звука. К тому же, чем дальше пользователь от сервера, тем выше пинг — таким образом, комфортнее играть тем, у кого ширина канала больше. В этом заключается вторая крупная проблема: не у всех обладателей слабых компьютеров, для которых в первую очередь предназначен OnLive, имеется высокоскоростной Интернет. Кроме всего прочего, далеко не все издатели готовы сотрудничать с OnLive, а способы покупки некоторых игр, прямо скажем, вводят в ступор: кое-что предлагают приобрести за полную стоимость, а что-то только дают «напрокат».

С другой стороны, если особо не замечать пресловутые задержки, то у сервисов, использующих технологию облачных вычислений, есть уйма преимуществ, помимо минимальной нагрузки на домашнюю систему. Если захотеть, игру можно запустить в окне и масштабировать по собственному усмотрению, также не возбраняется ее свернуть и спокойно заниматься другими делами. Все делается настолько просто и непринужденно, насколько это вообще возможно, и это неоспоримый плюс всей затеи.

Если мыслить глобальнее, то получается, что сервисы, подобные OnLive и Gaikai, — это изумительная демонстрация того, на что способны облачные вычисления. Сегодня даже представители Sony и Microsoft прозрачно намекают на использование cloud-технологий в их новых консолях. Пока еще неизвестно, какое будущее ждет цифровые сервисы, но вполне может быть, что лет через пять они эволюционируют и вытеснят гигантов-платформодержателей — будет достаточно подключиться к Интернету и начать играть в любой проект без какой-либо приставки. А может, и наоборот — облачные вычисления останутся только в сфере бизнеса. Чтобы предсказать завтрашний день, нужно хотя бы дождаться официальной демонстрации next-gen консолей — и тогда уже делать выводы.

OnLive

Александр Михно

Директор — Дыдышко Артём Вячеславович.
Главный редактор — Рыбалтовский Игорь Михайлович.
Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
виртуальные радости
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).
Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007, г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.

Тираж 10 172 экз.
Подписано в печать 5.03.2012 в 13.00.
Заказ № 1014.
Цена договорная.
Отпечатано в типографии РУП «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.
П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12